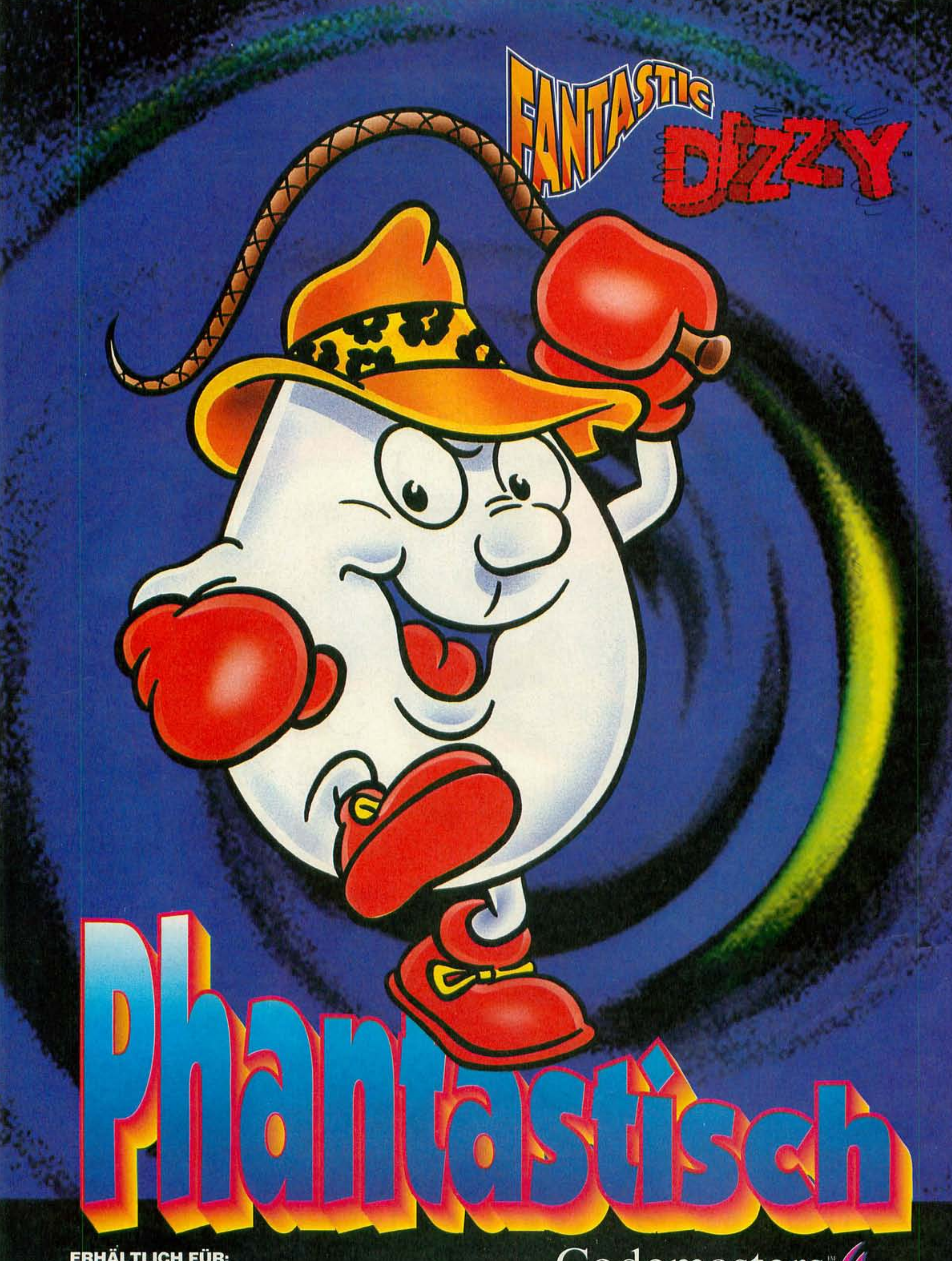

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR
10/93
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 38,-/sfr 4,90
Lit 6000 / hfl 6,25
dkr 26,-/ fmk 22,-
DM 4,90
MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • MEGA CD • GAME GEAR
VIER GEWINNT:
Mario All Star Collection
MEGA CD HEBT AB:
Thunderhawk im Härtetest
AUGENSCHMAUS:
Disneys Aladdin
TOP ODER FLOP:
Amiga CD 32
Shinobi 2: wieder ein Welterfolg? ▶ Tetris 2: Next Generation
Chuck Rock 2: uriges Keulenschwingen ▶ Jurassic Park:
der Kinohit im Test ▶ Super Formation Soccer 2 gegen Striker


New entry!
SAUKOMISCH
MORDSSPANNEND
OTTIFANTASTISCH
BRUNO, der Ottifant, hüpft und hüpft und hüpft.
Allein gegen die Bienenmafia.
Wo ist der kleine Ottilie?
SEGA


SEGA
MEGA DRIVE
JUMP'N'RUN
Extrem detailreiche Animation.
Digitalisierte Soundeffekte.
Bildschirm-Scrolling in 2 Ebenen (Mega Drive).
Viele, versteckte Bonuslevel.
Passwort-Option.
ERHÄLTLICH AUCH FÜR:
GAME GEAR
MASTER SYSTEM II
The Ottifants
16-BIT CARTRIDGE
FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA



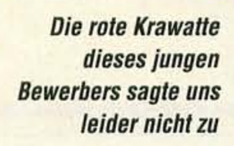
FANTASTIC DIZZY™
Phantastisch

Wir sind voll!

Nein, wer jetzt schon wieder an sinnloses Saufen denkt, sollte sich lieber an die eigene Nase fassen. Mit "voll" meinen wir eher unsere personelle Besetzung. Herzlichen Dank den vielen ernsthaften (und tolldreisten) Bewerbern, anscheinend stieß unsere Stellenanzeige gerade im versichernden Gewerbe auf reges Interesse. Was natürlich nicht heißen soll, daß uns der ein oder andere Portier oder Lokalreporter keinen vergnüglichen Nachmittag beschert hätte. Na ja, wie dem auch sei, die sieben Zwerge sind endlich wieder komplett. Videospiel-Altmeister Robert Zengerle (alias "Rob Zäng") steht zwar schon fest, war für dieses Heft jedoch noch nicht aktiv. Näheres zu seinem Steckbrief und der für seine Ergreifung ausgesetzten Summe erfahrt Ihr in der nächsten VIDEO GAMES. Schon mit dabei und fest im Sattel (sprich: in Kämpferkluft) ist Ralph Karels. Der Ex-Ami hat herausgefunden, daß ein Mathestudium auf die Dauer zu wenig fordert und bewarb sich mit den Worten "Ich brauch' Action". Als Neo-Geo-Spezialist und passionierter Konsolen-Fighter hat er Oberprügler Hartmut bereits mit einem Satz heißen Ohren auf den Chefsessel zurückgekloppt. Doch kommen wir nun zu etwas völlig anderem: Die nächste Wertungsliste findet Ihr aus Platzgründen erst wieder in der Ausgabe 11/93 und ab dann alle drei Monate. Außerdem waren wir so unverschämt (aufgrund einer verbindlichen Lieferantenzusage), Euch für dieses Mal einen Test von *Pirates Gold* für das Super Nintendo zu versprechen. Leider ist die vorlaute Quelle versiegt und der Test mußte auf die nächste VIDEO GAMES verschoben werden. Nicht traurig sein, das Warten lohnt sich.

Als dann, mögen Euch und Eurer Konsole der Saft niemals ausgehen!

Er lehrt allen Prügel-Helden das Fürchten: Ralph, der Schreckliche!



Die rote Krawatte dieses jungen Bewerbers sagte uns leider nicht zu

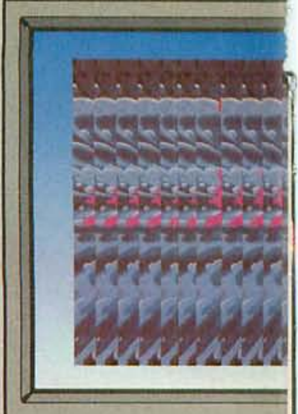
Euer Video Games Team



M-1 Abrams Battletank (SM) **114.95**
Desert Strike (SM) **114.95**



Handy Power Kit SV 900 (GB/GG) **89.95**



Bubsy (SM) 114.95

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mott

SUPER NINTENDO

Titel	Preis
super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick proneo 1 prog. sv 336 dA	99.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
mario world spieleberater dA	24.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
verlängerungskabel für joypad dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
aguri suzuki super driving dA	139.95
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
blazing skies dA	139.95
desert strike dA	109.95
drakkhen dV	149.95
f-zero dA	44.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
hole in one dA	139.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
mortal kombat dA	129.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
on the ball dA	139.95
powermonger dA	129.95
pugsley's scavenger hunt dA	129.95
sim city dV	94.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super star wars dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

Titel	Preis
game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
netzteil regelbar dA	19.95
action replay pro cartridge dA	89.95
fm tuner (radio für game boy) dA	34.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
chessmaster dA	49.95
choplifter 2 dA	59.95
double dragon 3 dA	64.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
firefighter dA	64.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
jetsons dA	74.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mc donald land dA	69.95
mickey mouse dA	64.95
mickey's dangerous chase dA	64.95
mystic quest dV	64.95
parasol stars dA	64.95
popeye 2 dA	64.95
populous dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
spiderman 2 dA	64.95
super mario land 2 dA	64.95
terminator 2 (judgment day) dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tip off dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
trip world dA	64.95
universal soldier dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN

DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN

COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD
BLUMENSTRASSE 6
42853 REMSCHEID

CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN

WORLD OF GAMES
TURNSTRASSE 6
75173 PFORZHEIM

COMPUTER- UND VIDEOSPIELE
WALDMÜHLENWEG 8
99089 ERFURT

und

RUDOLFSTÄDTER STR. 34
99310 ARNSTADT

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

SONDERANGEBOTE

Titel	Preis
SUPER NINTENDO	
F-ZERO dA	44.95
GAME BOY	
f1 race mit 4 spieler adapter dA	29.95
gargoyles quest dA	29.95
kick off dA	44.95
magnetic soccer dA	29.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
r-type dA	29.95
super mario land 1 dA	44.95
swamp thing dA	39.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family dA	59.95
adventures of lolo dA	49.95
batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95
bubble bobble dA	49.95
defender of the crown dA	44.95
dynablaster dA	59.95
gauntlet 2 dA	44.95
ghost & goblins dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
little samson dA	59.95
mario bros / classic serie dA	44.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
puzznik dA	49.95
shatterhand dA	59.95
snake's revenge dA	44.95
ufouria dA	59.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

ANKÜNDIGUNGEN

Titel	Preis
SUPER NINTENDO	
0993 asterix dA	119.95
0993 congo's caper dA	114.95
0993 first samurai dA	129.95
0993 incredible crash dummies dA	129.95
0993 lost vikings dV	114.95
0993 mechwarrior dA	149.95
0993 mystic quest legend dV	94.95
0993 nba all star challenge dA	119.95
0993 rummenigge player manager dA	129.95
0993 street fighter 2 turbo ed US	149.95
0993 super turrican dA	114.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95
1093 air diver (incl.dsp-chip) dA	139.95
1093 california games 2 dA	119.95
1093 daffy duck dA	139.95
1093 super mario all-stars dA	94.95
GAME BOY	
0993 amazoing tater dA	54.95
0993 boxxle 2 dA	59.95
0993 f-15 strike eagle dA	64.95
0993 titus the fox dA	64.95
0993 yoshi's cookie dA	54.95
0993 mortal kombat dA	74.95
0993 wwf superstars 3 dA	64.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
0993 mario is missing dA	94.95
0993 yoshi's cookie dA	74.95
0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
SEGA MEGADRIVE	
0993 robocop 3 dA	114.95
0993 x-men dA	94.95
0993 mortal kombat dA	129.95



102 Abgehoben: Wie realitätsnah ist F15 II Strike Eagle auf Mega Drive?

106 Chuck Rock hat Nachwuchs: Chucki-Baby haut in Teil 2 des Steinzeit-Epos kräftig mit der Keule zu

108 Core Designs Hubschrauber-Simulator Thunderhawk ist ein echter Grund, sich das Mega CD zu kaufen

82 Mit Striker zaubert Elite Systems eine tolle Fußballsimulation für SNES aus dem Hut. Oben: Techno Clash.

News

Test

SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE

GAME GEAR

MEGA CD

NES

GAME BOY

105

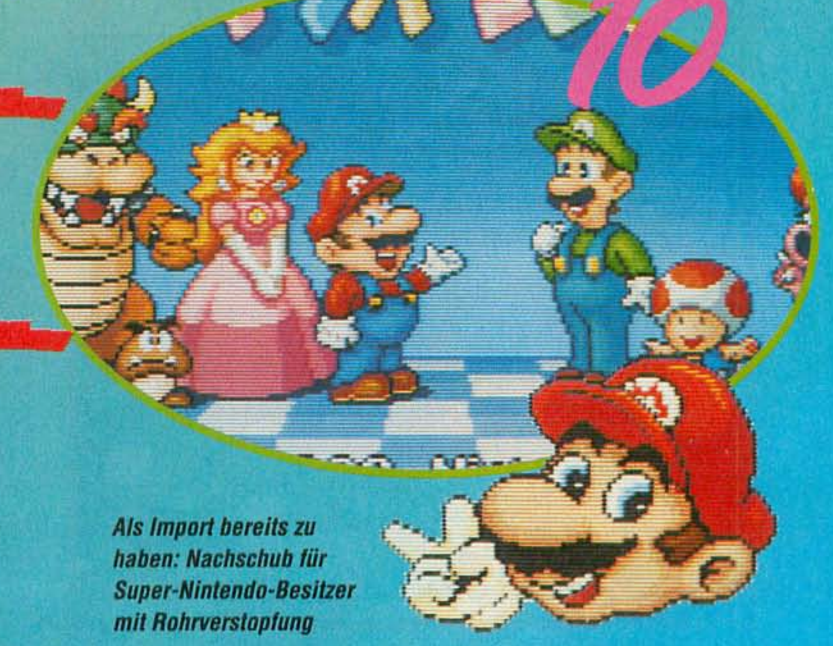
Römer-Klatschen auf dem Mega Drive: Die tapferen Gallier schicken Euch in die Antike

Tips & Tricks

Unter der Lupe

Nostalgie-Feature über einen Konsolen-Klassiker

Rubriken



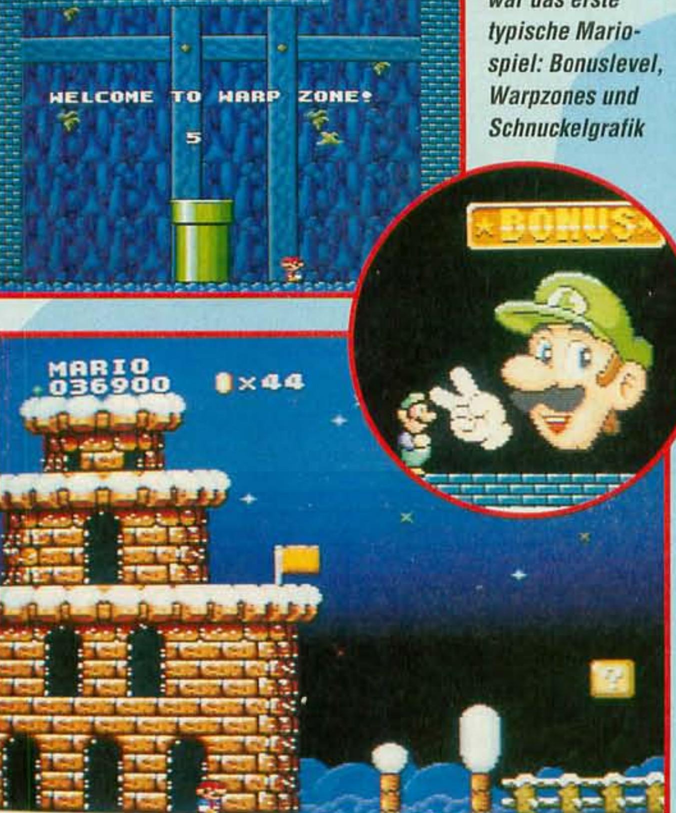
Als Import bereits zu haben: Nachschub für Super-Nintendo-Besitzer mit Rohrverstopfung



ALLSTAR MARIO COLLECTION

Aller guten Dinge sind drei, das galt zumindest für alle NES-Mario-Fans. Zum allerersten Mal gibt's jetzt vier NES-Mario-Spiele auf einem Super-Nintendo-Modul.

Egal, wo auf der Welt, es gab immer nur drei NES-Mario-Spiele. Wie kann Nintendo also vier davon auf ein Modul packen? Super Mario Bros. gab's weltweit. Der zweite Teil, also das japanische Super Mario Bros. 2, war nur in Japan als Diskettenversion für das Floppy-Laufwerk des Famicoms (jap. NES) zu haben. Spielerisch ist dieser zweite Teil dem Vorläufer sehr ähnlich, nur ist der Schwierigkeitsgrad stark angehoben worden. Das bei uns (und in den Staaten) bekannte Super Mario Bros. 2 ist dagegen in Japan nicht zu haben. Das Spiel gibt's zwar in Japan, jedoch unter dem Namen Doki Doki Panic, und es enthält in dieser Version keine Mario-Figuren. Das unübertroffene Super Mario Bros. 3 war dann weltweit wieder gleich.



Super Mario Bros. war das erste typische Mariospiel: Bonuslevel, Warpzones und Schnuckelgrafik



Das japanische Super Mario Bros. 2 gleicht spielerisch dem ersten Teil, nur wurde der Schwierigkeitsgrad angehoben

Super Mario Bros.

Der Grundstein der NES-Mario-Legende fällt auch auf dem Super Nintendo gut ins Gewicht. Ihr bekommt gleich einen guten Vorgeschmack auf die Masse an Geheimlevels, Warpzones und Tricks, die Euch im dritten Teil erwarten. Charakteristisch sind für alle Mario-Spiele die Möglichkeiten der Verwandlung. In Super Mario Bros. beginnt Ihr als Mini-Klempner, boostet Euch mittels Power-Pilz zum Super Mario und rüstet durch die Feuerblume zum Ballermann auf. Eure Feinde sind die Erdmännchen und die berühmten Koopa-Schildkröten. Neben den typischen Warp-Rohren sind Plattformen, Aufzüge und Federn die einzigen Spielelemente.

Super Mario Bros. 2 (USA, Eur.)

Die hierzulande bekannte Version vom zweiten Teil fällt spielerisch etwas aus dem Mario-Rahmen. Der Levelaufbau ist anders: Ihr durchlauft die Level nicht von links nach rechts, sondern besteigt Berge, betretet andere Levelteile durch Türen oder springt durch die Wolken.



Schöne Grafikdetails und Hintergründe gibt's nur auf dem Super Nintendo







Das Spielprinzip und der Levelaufbau des zweiten Teils ist stark abgewandelt

Die europäische Version von Super Mario Bros. 2 fällt aus dem Rahmen

Außerdem habt Ihr mehr Spielfiguren zur Auswahl. Statt auf Mario und Luigi beschränkt zu sein, spielt Ihr zusätzlich mit dem Power-Pilzkopf und der Prinzessin. Ihr springt auf einen Feind, hebt ihn auf Knopfdruck hoch und werft ihn. Trefft ihr einen anderen Bösewicht, sind beide geschlagen. Als Wurfwaffe rupft Ihr Gemüse aus dem Boden. Dabei kommen auch Extras zum Vorschein. Alles in allem ist die uns bekannte Ausgabe von Super Mario Bros. 2 ein völlig anderes Spiel, als die übrigen Teile auf NES, Game Boy oder Super Nintendo.

Super Mario Bros. 2 (Japan)

Viele Worte muß man über diesen Teil der Mario-Saga nicht verlieren. Er gleicht spielerisch dem ersten Teil, nur ist er schwerer und enthält mehr Rätsel. Anscheinend war man bei Nintendo der Meinung, das japanische Super Mario Bros. 2 sei zu schwer für die amerikanischen und europäischen Videospieler. Für so viel Fürsorge müßte man sich ja glatt bedanken.

Super Mario Bros. 3

Das anerkannt beste Mario-Spiel, wenn nicht gar das beste Spiel überhaupt (zumindest der Wertung nach) ist und bleibt der dritte Mario-Teil. Nach der Super-Mario-Stufe mutiert Nintendos Vorzeigeklempner zum Waschbären. Ladet Ihr durch Rennen die Energieleiste auf, kann Mario dann auf Knopfdruck dann sogar richtig fliegen. Das eröffnet natürlich ungeahnte Möglichkeiten für Geheim-Levels und Bonusräume. Erstmals gibt's im dritten Teil auch eine Karte, auf der Ihr die Levels der einzelnen Welten durch Hinlaufen betretet, sofern sie freigegeben sind. Als kleiner Nervenkitzel tummeln sich hammerwerfende Koopas auf der Karte. Geratet Ihr auf dem Weg zum nächsten Level an so einen Kerl, steht ein Zwischengegnerkampf an.

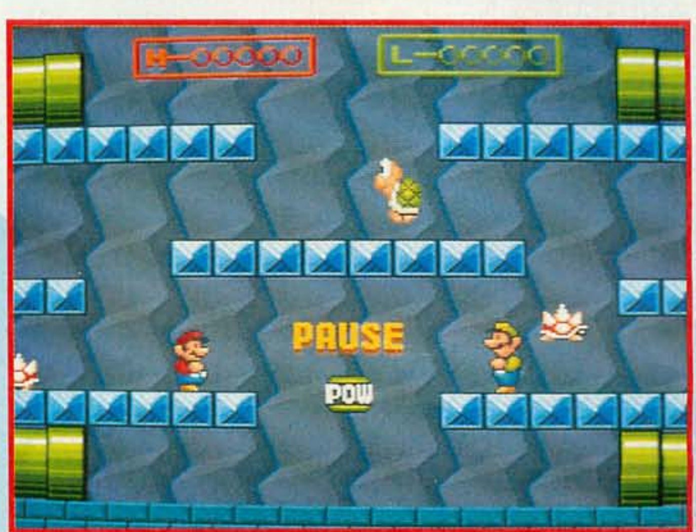
Die Sammlung im Überblick

Bei allen Teilen ist die Umsetzung auf 16-Bit fast perfekt gelungen. Spielerische Änderungen fallen nur dem Kenner auf. So entsteht schnell der subjektive Eindruck, daß sich die Collection-Versionen etwas weicher spielen, als ihre 8-Bit-Vorfahren. Grafisch und soundtechnisch haben die 16-Bit-Versionen freilich mehr zu bieten. Die Begleitmusiken sind besser instrumentiert, die Soundeffekte haben mehr Volumen und es gibt schöne Hintergründe, wo auf dem NES nur farbliches Einerlei herrschte. Als Bonbon dürft Ihr in allen vier Versionen jeweils vier verschiedene Spielstände abspeichern. Trotz des "hohen Alters" sind die Super-Mario-Spiele für alle Videospieler zu empfehlen. *jb*



Super Mario Bros. 3 legt mit schönerer Grafik und besserem Sound auf dem Super Nintendo sogar noch zu

Alle Geheimlevel sind eins zu eins vom NES übernommen worden. Zwei-Spieler-Spaß bietet der Battle-Mode



★ WELTNEUHEIT! ★



ABSOLUT SUPER!
4 X SUPER MARIO!

DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE" FÜR DAS SUPER NINTENDO™:

Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™. 3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.

Das heißt: 4 x Super Mario Super-Spiele

- Als 16-Bit-Versionen von: **Super Mario Bros.®**
  + Super Mario Bros. 2™
  + Super Mario Bros. 3™
  + Super Mario Bros.® – The Lost Levels
- Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis hin zu irrsinnig schwer.





- Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.
- Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.
- Mit dem legendären Original-Gameplay.

Das neue Super Angebot von Nintendo®:

„Super Mario All-Stars™" – die Software-„Bombe" für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo „Power Station" **= der absolute Videospiel-Hit von Nintendo®!**




MARIO
STARS™
2
3
SUPER MARIO BROS.
THE LOST LEVELS
SUPER MARIO BROS. 3
4
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Schöne Märchen sterben nicht aus. Mit dem bekannten Jüngling aus dem Morgenland erlebt Ihr tausend und eine Nacht vor dem Mega Drive.

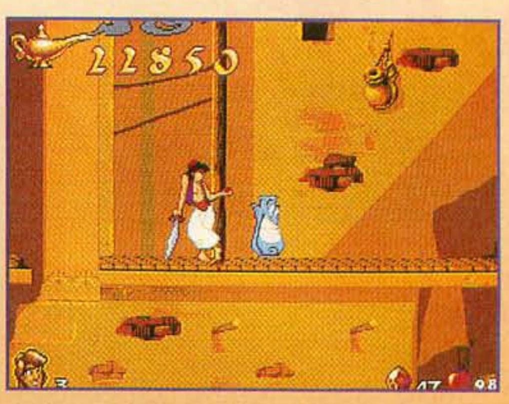
Der neueste Grafik-Geniestreich im Jump'n'Run-Genre ist eine Co-Produktion von Virgin und Zeichnern aus den Walt-Disney-Studios. In der Person des kleinen Abenteurers Aladdin erlebt Ihr Abenteuer, löst Rätsel und sammelt Gegenstände. In Seitenansicht hopst Ihr dazu durch unterschiedliche Levels mit orientalischem Ambiente. Um der auftauchenden Feinde Herr zu werden, schwingt Ihr den Krummsäbel oder schmeißt mit aufgelesenen Äpfeln nach den Bösewichtern. Abwechslung wird in *Aladdin* übergroß geschrieben. Mit einfachem Durchlaufen schafft Ihr keinen der Levels. So sucht Ihr magische Flöten, die ein Zauberseil zur nächsten Etage erscheinen lassen, hangelt an Wäscheleinen über der Stadt oder nutzt die Fähigkeiten des fliegenden Teppichs. Um einen Spaßquotienten wie aus einem echten Disney-Film zu erreichen, ist *Aladdin* mit Gags förmlich vollgestopft. Ein angreifender Vogel wird per Säbelhieb flugs entfedert, ein Messerwerfer verliert seine Beinkleider (der folgende peinliche Moment ist zum Angriff ideal) und ein dümmliches Skelett zersprengt sich selbst in seine Einzelteile. All die Späßchen und viele mehr spielen sich in ausgefeilten Animationen ab, wie Ihr sie aus echten Disney-Zeichentrickfilmen gewohnt seid. Auch der Held ist freilich von einer echten Trickfigur kaum zu

Trick 17: Springt auf Kamel und es spuckt den Feind nieder.

Im Kerker des Sultans geht's finster zu – und dazu sprengen sich die Skelette

addin





Mit den Zeichnern aus den Disney-Studios ist Aladdin fast zu einem Trickfilm geworden. Alle Animationen sind ein Genuß.



Bei den Endgegnern ist Taktik gefragt

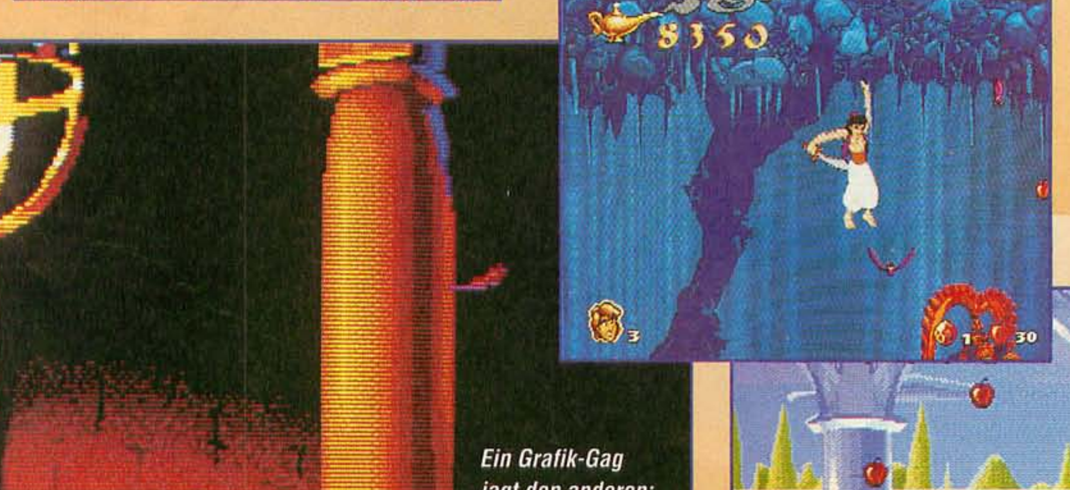
Der High-Speed-Ritt auf dem Teppich erfordert Geschick

unterscheiden. Trotzdem steuert Ihr das Sprite flott und leichtfüßig durchs Spiel. Die meisten Ideen sind zwar schon in anderen Spielen verbraten worden, der Ritt auf dem fliegenden Teppich (*World of Illusion*) oder die Flucht vor der rollenden Steinkugel (die "Apfelszene" aus *Castle of Illusion*) bringen trotzdem zusätzliche Spannungsmomente und Abwechslung ins Spiel. Zu einem so gelungenen



Zwischenbildchen verbinden die Levels

Trickfilmspiel gehört natürlich auch Filmmusik wie im Kino. Orientalische Themen von nahezu meisterlicher Qualität untermalen das Geschehen perfekt. Obwohl die vorliegende Preview-Version noch nicht ganz fertig ist, dürfen wir uns sicher auf ein neues VIDEO-GAMES-Classic freuen. Hoffentlich wird's bis Weihnachten fertig. Das Modul wäre ein tolles Geschenk.



Ein Grafik-Gag jagt den anderen: Der Papagei kommt dauernd unter die Räder



Abwechslung wird großgeschrieben, grafisch als auch spielerisch

Ich geh' nich' auf'n Strich

BARCODE-BATTLER

In Japan und England sorgt seit einiger Zeit ein Spielgerät für Wirbel, das Barcodes von allen möglichen Produktverpackungen für ein eigenes Spielsystem nutzt.

Stellt Euch vor, Ihr rennt durch den Supermarkt und schmuggelt offenbar sinnlos eine Packung Ölofenanzünder in Mamis Einkaufskorb oder investiert Euer knappes Taschengeld in Hühneraugenpflaster. Völlig unmöglich? Keineswegs: Ein Spielgerät, das auf den ersten Blick aussieht wie eine Handheld-Konsole, löste z. B. in Japan eine regelrechte Barcode-Hysterie aus. Unerklärlicherweise war plötzlich eine bestimmte Sorte Lockenwickler ausverkauft und in manchen Supermärkten schien es, als habe sich ein mit Rasierklingen bewaffneter Irrer an ganz bestimmten Produktverpackungen vergriffen. Der *Barcode-Battler*, von dem in diesem Zusammenhang die Rede ist, wird von der Nürnberger Firma Tomy Spielwaren hergestellt und kommt jetzt auch auf den deutschen Markt – für 129 Mark. Das Gerät liest Barcodes aller Art und errechnet daraus Zahlenwerte, die es in einem rollenspielähnlichen System einsetzt (Wie Ihr sicher wißt, kennzeichnen Barcodes weltweit Produkte aller Art. Preis, Gewicht oder Herstellungsdatum werden in einen maschinenlesbaren Strichcode verwandelt, der dann irgendwo auf der Packung als kleines weißes Viereck mit senkrechten schwarzen Strichen und kleinen Zahlen auftaucht). Der Haken an dem System: Jeden Barcode, den Ihr im Spiel einsetzen wollt, müßt Ihr ausschneiden und auf bestimmte vorgefertigte Karten kleben, damit der Battler sie überhaupt lesen kann. Ihr müßt also das Produkt kaufen oder die Pakkung so zerstören. Jetzt werdet Ihr Euch fragen, wie denn ein solches Spielprinzip überhaupt funktioniert? Grundsätzlich gibt's immer zwei Parteien, die gegeneinander antreten. Entweder Ihr kämpft gegen die Maschine oder eröffnet die Schlacht gegen einen echten Mitspieler. Zu Beginn erhält jede Partei die gleiche Zahl zugewiesen, die als Lebensenergie fungiert. Ihr müßt nun versuchen, Eure Energie zu mehren und die des Gegners auf Null zu senken. Zieht Ihr Barcodes durch den Leseschlitz, interpretiert das Gerät jeden Code, definiert ihn als individuellen Kampfwert oder Zauberspruch etc. und ordnet ihm eine bestimmte Power zu. Um zu gewinnen, müßt Ihr Euch also auf die Suche nach besonders "mächtigen" Barcodes machen – und die tauchen eben eventuell auf den Verpackungen von Hühneraugenpflastern auf. Damit Ihr genügend Zeit dazu habt, könnt Ihr jeweils einen Spielstand abspeichern. *ma/hu*

Dieses Spielgerät reizt in erster Linie deswegen, weil Ihr Aktion zeigen müßt, um zu gewinnen: Raus aus der Bude, rein in den Supermarkt und mit detektivischer Gerissenheit die mächtigsten Barcodes organisiert. Die Art und Weise, wie das geschieht, ist jedoch äußerst fragwürdig: Die 14 Barcodes, die laut Statistik täglich im Haushalt anfallen, sind bald ausgereizt. Danach gebt Ihr entweder völlig sinnlos Geld für Produkte aus, die im Müll landen oder Ihr tut etwas Unerlaubtes, indem Ihr heimlich Packungen zerstört. Das eigentliche Spielsystem dagegen bietet keinerlei Grafik, kaum Handlung, sondern nur höchst abstrakte Action. Reine Zahlenwaren schon vor zehn Jahren out. Unsere Meinung: Das Grundgerät selbst ist schon zu teuer, das Spielprinzip an sich unverschämte Geldmacherei.

Unbeatable!

MEGASPANNIX.

SUPERTEMPIX.

JUMP'N'RUNIX.



Ist ganz Gallien besetzt?



Die spinnen die Römer.



Schlag' drauf und Schluß.

SEGA

MEGA DRIVE

JUMP'N'RUN

■ Grafik fast wie im Zeichentrickfilm. ■ Riesen 16 MB Speicher. ■ 2 verschiedene Spielmodi, entweder als Asterix oder Obelix. ■ 6 nervenaufreibende Levels.

DEMNÄCHST AUCH FÜR:

- GAME GEAR
- MASTER SYSTEM II: ASTERIX II

Astérix

16-BIT CARTRIDGE

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA

SEGA

Amiga CD32



Mit der reinrassigen CD-Konsole *Amiga CD 32* will Commodore die rasante Talfahrt stoppen. Eine Chance oder der Anfang vom Ende?

Je glänzender in den letzten Jahren die Geschäfte für die Konsolenhersteller liefen, desto verschnupfter klangen die Statements erfolgverwöhnter Altmeister: Seit diverse Billiganbieter den MS-DOS 486er für jedermann erfunden haben, bröckelt das einstige Homecomputer-Empire mit atemberaubender Geschwindigkeit. Längst spricht niemand mehr vom Atari ST, stark verblaßt bereits auch der Glanz des legendären Commodore Amiga. Während Atari an einer — wie immer — "revolutionären" 64-Bit-Konsole namens Jaguar bastelt (sobald mehr als heiße Luft verfügbar ist, informieren wir Euch), hat auch Commodore die Zeichen der Zeit erkannt und versucht ebenfalls, auf den Konsolen-Zug zu springen, obwohl der den Bahnhof doch schon längst verlassen hat. Die Rede ist vom *Commodore Amiga CD 32*, einer stark überarbeiteten Variante des Mega-Flops *Commodore CDTV*, die seit Anfang September für rund 700 Mark zu haben ist. Bevor wir unsere Meinung ausposaunen, zunächst einige technische Eckdaten: Herzstück des Amiga CD 32 bildet eine mit 14 MHz getaktete Spezialversion des 32-Bit-Prozessors Motorola 68020. Dieser Chip leistet etwas mehr als der Vor-Vorgänger MC68000, was sich besonders bei (Vektor)Grafik-Aufgaben auszahlt. Der 68000er werkelt z.B. im Atari ST, Amiga 500 oder eben im Sega Mega Drive. Den Löwenanteil im Grafikbereich trägt allerdings ein AGA-Chipsatz, der aus einer True-Color-Palette von 16,7 Mio. Farben 256 000 gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann — weit mehr, als das menschliche Auge wahrnimmt. Die mögliche Bildauflösung beträgt dabei stolze 800 x 600 (!) Bildpunkte. Unterstützt wird der Chipsatz von zwei Grafikprozessoren, die für die Grafikbeschleunigung verantwortlich sind. Angesichts dieser beeindruckenden (theoretischen) Grafikfähigkeit (und dem damit verbundenen gigantischen Speicherhunger) nimmt sich die Arbeitsspeicherausstattung reichlich mickrig aus: Das Amiga CD 32 besitzt nur zwei MByte (16 MBit) RAM sowie ein MByte ROM, in dem ein komplettes Amiga-DOS 3 untergebracht ist (um die Kompatibilität zum CDTV zu erhalten). Damit die dadurch unvermeidliche permanente Datenschaufelei halbwegs erträglich bleibt, haben die Designer dem CD 32 ein CD-Laufwerk spendiert, das im-

Ohne Monitor und Joypad läuft nichts auf dem Amiga CD 32

Der Blick auf die Rückseite: schiefe Nähte

merhin 300 KByte/s schafft. Um die Konsole mit möglichst jeder Flimmerkiste anzufreunden, besitzt das Amiga CD 32 folgende Bildausgabeformate: S-Video für PAL- und NTSC-Fernseher, Composite Video für Computermonitore und Fernseher (über Scart- bzw. Videoeingang) sowie ein HF-Modulator für all diejenigen, die zwar Geld für eine teure Konsole haben, nicht jedoch für einen vernünftigen Fernseher, und die sich ihr tolles True-Color-Bild unbedingt über Antennenkabel versauen wollen. Trotz aller Superlative fehlt jedoch ein simpler RGB-Anschluß.

Damit's ordentlich was auf die Ohren gibt, bietet das CD 32 Vierkanal-Stereosound. Ein 16-Bit-Audio-Ausgang mit max. 44 kHz sorgt dafür, daß Ihr das CD 32 auch als Audio-CD-Player einsetzen könnt – allerdings nur mit eingeschaltetem Monitor, weil leider (wie beim Sega Mega CD) eine Stand-Alone-Bedieneinheit fehlt. Wo wir gerade beim Äußeren sind: Bei unserem Testgerät fiel die mangelhafte Verarbeitung äußerst negativ auf. Leuchtdioden ragen motivationslos aus dem Chassis, harte Kunststoffkanten geben dem Gerät den Charme eines Taiwan-Modellbaukits. Der Power-Schalter scheint einem Aldi-Haarfön entliehen zu sein und am Kopfhörer-Anschluß gähnt ein Loch, als sei dem Designer der Bohrer ausgerutscht. Glücklicherweise finden sich auch einige sehr nützliche Dinge am Gerät, beispielsweise zwei Ports für die speziellen CD-32-Joypads mit elf Funktionen bzw. für eine Commodore-Maus oder Joysticks. Der Tastaturanschluß an der Rückseite gehört – ebenso wie das ROM-DOS – in die Kiste "Amiga- bzw. CDTV-Überbleibsel" (könnte aber z. B. für Flugsimulatoren brauchbar sein), der Port für einen Virtuality-Datenhandschuh hüpft uns ein paar Schritte zu weit in Richtung Zukunft. Außerdem gibt's noch einen Anschluß für Full-Motion-Videomodule, falls die mal populär und vor allem bezahlbar werden sollten. Wie das Mega CD, könnt Ihr das CD 32 neben der CD-ROM-Arbeit (die dürft Ihr anhand des Flipper-Spiels ausprobieren) auch als reinen *CD-Player* oder CD-plus-Grafik-Player nutzen oder als Bildplattenspieler, auf dem Ihr die neuerdings verwendeten 74-Minuten-Spielfilm-Laserdisks (gepackt unter MPEG) durchnudelt. *ma/hu*



Konsolen-Joypad. Unten: Blick auf das mitgelieferte Flipper-Spiel

Verarbeitung und Design des CD 32 spiegeln leider minimalen Aufwand wider

Jede Hardware ist nur so gut, wie die Software, die es dafür gibt (läßt man einmal rein vertriebs- und marketingtechnische Aspekte außen vor). Das zeigt sich nicht nur am technisch überlegenen Lynx, nach dem heute kein Hahn mehr kräht, sondern vor allem an der Computerszene (z. B. NEXT). Das Super Nintendo liegt hauptsächlich wegen seiner Spitzentitel ganz vorne, und wenn Sega kräftig aufholt, dann vor allem deswegen, weil es mittlerweile auch sehr gute Mega-Drive-Spiele gibt. Das Amiga CD 32 leistet rein nominell zwar weit mehr als alle anderen derzeit erhältlichen Konsolen. Trotzdem wagen wir zu bezweifeln, daß sich das Gerät durchsetzen wird – und zwar aus drei Hauptgründen: Erstens gibt's zum Marktstart keinen einzigen Titel, der die Hardware der Konsole wirklich ausreizen würde. Weiterhin dürfte der versprochene Spielenachschub kaum Impulse setzen, weil die Titel in erster Linie geringfügig modifizierte alte Amiga-Umsetzungen sein werden. Zweitens: Noch bevor das CD 32 eine bemerkenswerte Marktdurchdringung erreichen kann, dürfte es ziemlich sicher preiswertere Geräte geben, die gleich viel oder mehr leisten. Drittens: Das CD 32 ist schon jetzt zu teuer. Zuviel Schnickschnack, der viel zu wenig potentielle Käufer interessiert (CDTV) oder den noch niemand nutzen kann, treibt den Preis für alle Interessenten in die Höhe. Eine Bedieneinheit als Stand-Alone-CD-Player wäre z. B. weit sinnvoller gewesen als der Daten-Handschuh-Anschluß. hu


SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER BOMBERMAN-CUP
9.10.'93-FRANKFURT
ZEILGALERIE
Nintendo
HUDSON SOFT
SUPER BOMBERMAN
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



Für Videospielfans ergaben sich die Sensationen der Internationalen Funkausstellung '93 eher am Rande. Eine davon lieferte Nintendo.

Wer sich gerade einen Fernseher geleistet und kein Geld für eine High-End-Stereoanlage hatte, wer weder Interesse an RTL-Luftballons noch an PRO-7-Mützen hatte, für den lohnte sich der Weg zur Internationalen Funkausstellung zumindest nicht auf den ersten Blick. Panasonic/Technics beispielsweise konzentrierte seine Exponate ganz brav auf die Hauptzweige Fernseh-, Audio- und Videotechnik. Von der High-End-Spielkonsole **3DO Interactive Multiplayer** war trotz lauten Multimedia-Geschreis nicht mehr zu erspähen als eine knappe Pressemeldung – in der dann zu lesen stand, daß bisher weder der Erscheinungstermin in Deutschland noch der Preis der High-End-Konsole feststünden. Phillips' interaktiver Laserdisk-Player CDi scheint sich dagegen immer mehr zur einer Totgeburt zu entwickeln. Interessanter wurde es schon bei Sega: Wer wollte, warf einen Blick auf die deutsche **Thunderhawk**-Version für Mega CD (Test in diesem Heft) oder auf **Sonic CD**. Mit Abstand am meisten Resonanz fand der 24-MBit-**Streetfighter-II** für Mega Drive, über den wir Euch in der nächsten Ausgabe Genaueres erzählen. Gleichzeitig zum Erscheinungstermin des Prügel-Hits im November soll auch Segas-Sechs-Button-Joypad erhältlich sein.

Die Sensation bei Nintendo war zwar noch nicht zu sehen, wird aber genug von sich reden machen: Unter dem Arbeitstitel **Project Reality** entwickeln Nintendo und Silicon Graphics in Gemeinschaftsproduktion eine 64-Bit-Superkonsole, die 1994 in einer Spielhallenversion getestet und 1995 als Heimspielgerät auf den US-Markt gebracht werden soll – zu einem Preis, der voraussichtlich unter 250 Dollar (!) liegt. Wie das System genau aussieht, steht allerdings noch nicht fest. Eines jedoch scheint besiegelt: Das CD-ROM als Zusatzgerät fürs Super Nintendo ist endgültig gestorben. Kernstück der neuen Hardware wird jedenfalls eine Version der Grafik-Workstation **MIPS Multimedia Engine** von Silicon Graphics sein, die über eine 64-Bit-RISC-CPU verfügt. Silicon Graphics stellt High-End-Grafikcomputer her, die ihre Leistungsfähigkeit schon in diversen Kinofilmen (Terminator, Abyss, Jurassic Park) bewiesen haben und die bei der Herstellung animierter Werbespots und TV-Trailer seit Jahren zum Profi-Werkzeug gehören. Mit einer CPU-Taktrate von über 100 MHz (!), über 100 MFLOPS (Millionen Fließkommaberechnungen in der Sekunde), über 100 MIPS (Millionen Befehlen pro Sekunde), Echtzeit-3-D-Grafik, 16,7 Mio Farben auf dem Bildschirm, Audio in CD-Qualität, einer Berechnung von über 100000 Polygonen pro Sekunde sowie Echtzeit-Texture-Mapping soll das Gerät eine Leistungsfähigkeit erreichen, wie sie heute gerade 30000-Mark-Workstations bieten. Mit dem **Project Reality** wollen Nintendo und Silicon Graphics den Begriff Videospiel neu definieren. Ungewöhnlich an dieser Meldung ist, daß sie von Nintendo selbst verbreitet wird – die sonst so verschlossenen Japaner haben dieser extrem frühen Ankündigung aus den USA wohl zugestimmt, um *den wachsenden* Erwartungsdruck an ein Nintendo-CD-Konzept zu mindern. *hu*

Kein Schritt ohne Dinosaurier: Statt 3DO gab's Dinomodelle. Rechts: Spielerhandschuhe



KARSTADT präsentiert:
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
KARSTADT
DM 69,95
GAME BOY
BABS' BIG BREAK
NEU!
NEU!
CARTOON WORKSHOP
Tiny Toon Adventures
Nintendo Entertainment System
Gut einkaufen schöner leben
jedes der drei
DM 99,-
N E U
SUPER NINTENDO
BUSTER BUSTS LOOSE!
DM 139,-
SEGA
MEGA DRIVE
Buster's Hidden Treasure
16 BIT CARTRIDGE
DM 109,95
Die Tiny Toons für Die da...
Die da... Die da... und für Die da!!
Für die vier meistgekauften Spielsysteme-Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibt's jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielkonsolen. Möhrenstark.
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP © 1993. Nintendo®, SNES™ NES™ GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.
F&P 93/207



Manga Movies

Japanischen Endzeithelden stürmen mit Laserkanonen und Mandelaugen das deutsche Pantoffelkino. Der Trickfilm-Produzent Manga strickt mit Stars aus Videospielen abendfüllende Comicstreifen.

Jeden Monat will Mangas Vertriebspartner "Game Syndicate" einen neuen Comic-Hammer auf dem deutschen Markt plazieren. Tolle Grafiken, Action pur und abgefahrene SF-Geschichten locken seit Jahren in Japan und USA Kids und Erwachsene in die Kinos und Videotheken – nun kommen auch die Europäer auf den Geschmack und füllen die Manga-Kassen. Zimperlich sind die japani-



schen Disney-Enkel dabei freilich nicht: Je mehr Sex, Crime und Gewalt desto schöner findet's der Produzent und wohl auch das Publikum. Das gilt ebenso für die derben Sprüche im übelsten Bronx-Hinterhof-Slang. Kein Wunder, daß die Mehrzahl der Manga-Filme erst ab 18 Jahre freigegeben sind. Das gilt auch für das aufwendig produzierte 60-Minuten-Video "3x3 Eyes – Part One". In Japan spielen die Kids die Story längst auf dem NES nach und für Segas Mega-CD-ROM war die Geschichte um das Geheimnis um die Unsterblichkeit eines der ersten Rollenspiele, die für diese Konsole entstanden. Das Video zeigt die beiden ersten Episoden der umfangreichen japanischen OVA-Serie – für eventuellen Nachschub wäre bei Bedarf also reichlich gesorgt. Ein Wermutstropfen: synchronisiert ist der Actionfilm lediglich in englisch – mit einer deutschen Version ist vorerst nicht zu rechnen. Bei anderen Streifen des Genres – beispielsweise "Bubblegum Crisis" – reichte das Budget gar nur für englische Untertiteln. Da nur wenige der fernöstlichen Zunge mächtig sind, ist das Vergnügen an solchen Weltraumknallereien beträchtlich eingeschränkt. Yakumo Fujii, Held des esoterisch angehauchten 3x3-Eyes-Epos, lernt in Tokio die zauberhafte Pai kennen. Das Mädchen mit den riesigen rehbraunen Augen ist die letzte Überlebende der Triclops, einer uralten, mächtigen Rasse. Sie entschlüsselten das Geheimnis der Unsterblichkeit und dennoch steht das Volk der Triclops vor dem Aussterben. Pai übergibt Yakumo einen Brief seines vor Jahren verstorbenen Vaters Satoru, der ihn bittet, der Kleinen auf der Suche nach der verschollenen Statue der Menschlichkeit, die lange vor der Menschheit entstand, beizustehen. Der größte Wunsch der hübschen Pai – die wie 16 aussieht, allerdings weit über 300 Jahre alt zählt – ist es, sich mit Hilfe der Statue in einen Menschen zu verwandeln. Seltsamerweise will ihr nicht mehr einfallen, warum sie denn unbedingt ein Mitglied der menschlichen Rasse werden will. Bevor sich Yakumo die Sache recht überlegt, schießt ein Takuhii, eine fremde Rasse fliegender Ungeheuer, die sich in der Großstadt zur Plage entwickelt, durch die Lüfte und attackiert den jungen Helden. In höchster Not enthüllt Pai ihre geheimen Superkräfte: ein drittes Auge öffnet sich auf ihrer Stirn und feuert tödliche Strahlen auf das Ungeheuer. Doch Yakumo übersteht den Angriff nicht unbeschadet. Das "Zeichen von Wu", Symbol des Nichts, brennt sich in die Haut des Helden und raubt Yakumo die Identität.



Mit diesem Brief fängt die Jagd nach dem Geheimnis des Lebens an...

sein Ich wiederzufinden und Pai zu unterstützen, kämpft Yakumo gegen fremde Mächte und kommt dem Geheimnis des ewigen Lebens auf die Spur. 3x3-Eyes ist mit den üblichen seichten Zeichentrickfilmen mit Videospielhelden nicht zu vergleichen. Wer gut animierte Comics schätzt, bei Endzeitszenen erst richtig in Stimmung kommt, nicht nur ballernde Monster, sondern auch eine Story mit gewissem Tiefgang erwartet, der muß sich 3x3-Eyes unbedingt ansehen. *mn*

Endzeitszenarien mit bedrückender Großstadtatmosphäre



ROYAL RUMBLE*
Jetzt bist Du dran!
SERVICEPLAN
Mr. Perfect
NEU
16-MEG
ROYAL RUMBLE*, die neue actiongeladene Wrestlepower von ACCLAIM für Super Nintendo® und Mega Drive, ist da. Das Wrestling-Spiel, dem Playtime 83% gibt.
Mit 12 Wrestlestars, die alle ihren eigenen Spezialschlag haben.
Neu ist auch der WWF Championship Modus, bei dem sich jeder gegen jeden um die Wrestlekrone schlägt.
Screenshot SNES
Der Hammer ist allerdings der ROYAL RUMBLE* selbst. 6 Wrestler kämpfen gleichzeitig im und außerhalb des Rings. Alles kann außer Kontrolle geraten. Besiegst Du einen, kommt schon der nächste. Nur wer übrig bleibt, hat gewonnen.
ROYAL RUMBLE*, wer nicht zuschlägt, ist selber schuld.
Game-Hotline: Mo.-Fr. 02 21/61 76 49
GAME BOY
Acclaim®
Und ab Oktober neu für alle Game Boy™ und NES®-Fans:
King of the Ring
FLYING EDGE
LJN LTD.
PLAY TIME Star SNES
*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, logos, titles and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. Nintendo Entertainment System® and Game Boy™ are trademarks of Nintendo. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

WARPZONE NINTENDO

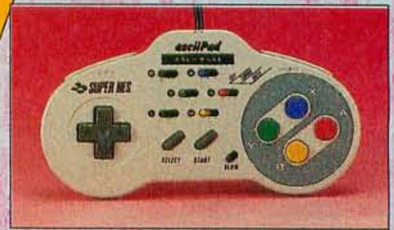
Endlich geht's los: Die Hersteller von Hard- und Software starten jetzt voll ins Weihnachtsgeschäft. Nicht nur eine Flut von Spielen, nein, auch jede Menge Joypads und Zubehör erwarten Euch in der nächsten Zeit.

Man kann keinen Fuß mehr auf die Straße setzen, ohne von Dinosauriern oder **Mario** "belästigt" zu werden. Auch diesen Monat schlägt der Klempner unbarmherzig zu. Z. B. gibt's **Super Mario Super English**. Dieses Wörterbuch eignet sich besonders für Englisch-Einsteiger, da es zusätzlich zur Übersetzung umfangreiche Erklärungen zu den gewünschten Wörtern liefert. Ganze 576 Seiten Vokabeln, Daumenkino und Mario-Specials zu Redensarten, Sprichwörtern und Stolpersteinen versüßen den Einstieg in die populärste Fremdsprache. Besonders hilfreich ist dieses Buch für die, die sich bisher noch nicht an englischsprachige Spiele gewagt haben.

Um das Handwerk von Grund auf zu lernen: Englisch mit Super-Mario



Für Jäger und Schalter-Sammler! Multi-Funktions-Pult für Euer Super Nintendo.



Ob Zeitlupe, Dauerfeuer oder anderer Schnick-Schnack - das Ascii-Pad



Auch fürs Mega Drive erhältlich. Ascii-Pad MD.

Noch mehr **Streetfighter**-Fan-Artikel gefällig? Bei Game Express in München könnt Ihr ab sofort die Helden des Kampfspiels als Schlüssel-Anhänger oder als reliefartiges plastisches Poster bestellen. Infos unter Tel.: 089-5438088.

Neues auf dem Joypad-Markt: Die Firma Ascii fährt schwere Geschütze auf. Neben dem **Super Advantage Joystick** und dem **Ascii-Pad** für Euer Super Nintendo gibt's außerdem für Mega Drive-Besitzer das **Ascii-Pad MD**. Alle drei Steuergeräte arbeiten mit einer selbständigen Turbosteuerung, einer Turboautomatik und einer Zeitlupen-Funktion. Die Turboautomatik feuert, ohne daß Ihr den Feuerknopf betätigt und wird erst durch Druck auf den Knopf unterbrochen. Habt Ihr die selbständige Turbosteuerung aktiviert, löst sich bei jeder Tastenbetätigung eine Salve von 24 Schüssen. Durch die Zeitlupenfunktion verringert Ihr die Spielgeschwindigkeit, um selbst schwierigste Spiele zu meistern.



Starker Bewacher für Eure Schlüssel

Eishockey-Freaks aufgepaßt! Electronic Arts beglückt Euch in Kürze mit **NHL Hockey '94**. Das Spiel enthält die z. Zt. aktiven "Zahnlosen" und die aktuellen Logos der NHL. Bei einem ersten Blick auf das Spielgeschehen zeigt sich eine deutliche Steigerung der Spielgeschwindigkeit. Außerdem unterstützt es den von Electronic Arts entwickelten **4-Way-Play-Adapter**. Ab Mitte November sollte das Spiel in den Regalen Eurer Händler liegen.

Frohe Botschaft für alle **Lemmings**-Züchter. Vom **Markt & Technik Verlag** gibt's ab jetzt das Buch **Die Lemmings 2 Spiele Power.** Tips und Tricks, die Euch durch die verschiedenen



Freizeit-Rambo's aufgepaßt: Das Super Scope bringt Action pur.

Welten der kleinen Mäuse führen, beschreibt der Autor des Buchs in allen Einzelheiten.



Tips & Tricks für die Rettung der kleinen Mäuse.

Das knapp am **Classic** vorbeigerauschte **Turrican** wird in Deutschland vom Software-Hersteller Hudson vertrieben.

Feuerzauber von Hudson !

Die Roboter kommen! Aber nicht in gewohnter Manier als schwer bezwingbare Kämpfer, sondern als Super-Sportler. Als Golf-Profis zeigen die laufenden Blechdosen den Super Nintendo-Besitzern, was ein Birdie ist. Bei **Mecarobot Golf** spielt Ihr Wettbewerbe, Trainingsrunden oder Abschläge in einer realistischen 3-D-Simulation.

Jetzt aber zu den in der letzten Ausgabe versprochenen News:



Weißblech auf dem Golfplatz: Öfter 'mal was Neues.

Endlich gibt's für alle Freizeit-Rambos das schon längst angekündigte **Super Scope**. Optisch handelt es sich um eine Art Raketenwerfer, der an das Super Nintendo angeschlossen, als Feuergerät für einige Spiele dient. Eins der Spiele, bei dem Ihr das Super Scope verwenden könnt, ist **Yoshi's Safari**. Ihr



Mit dem Super-Scope auf Jagd: Yoshi's Safari



Feuer frei auf Battle Clash 2

kämpft gegen alle möglichen Viecher, die in den Wäldern, auf Bergen und an Stränden durch die Gegend flitzen. Ein weiterer Super Scope-Titel ist **Battle Clash 2**, bei dem Ihr gegen einen Freund spielen könnt. Einer von Euch beiden kontrolliert sein Spiel mit einem normalen Joypad und der andere ballert mit dem "Raketenwerfer" auf den Screen.

Um den Kleinsten von Nintendo nicht zu vergessen, nachfolgend ein paar weitere Game-Boy-Neuerscheinungen:

Für die Flipper Fans unter Euch hält Nintendo **Kirby's Pinball Land** parat. Bei diesem einfachen aber schnellen Flipper liegt der Witz darin, daß Kirby selbst den Ball verkörpert. Ob er sich als **Sonic-Pinball**-Gegenspieler beweist, wird sich noch zeigen.

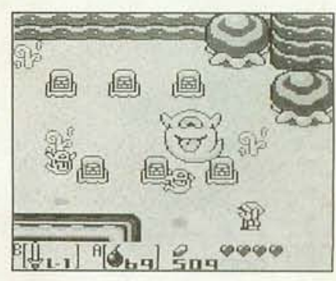
Flipper-Spaß auf dem Game Boy mit Kirby's Pinball Land

Kommt Euch das Outfit von **Wario** nicht irgendwie bekannt vor? Na klar, der Typ sieht fast genauso aus wie **Mario**, hat charakterlich nur leicht andere Ansichten. Der Knabe ist nämlich alles andere als nett! Mit diesem fast immer schlecht gelaunten Herrn kämpft Ihr Euch durch das **Wario Land** und besteht die unterschiedlichsten Abenteuer. Ab Dezember bei Eurem Händler!

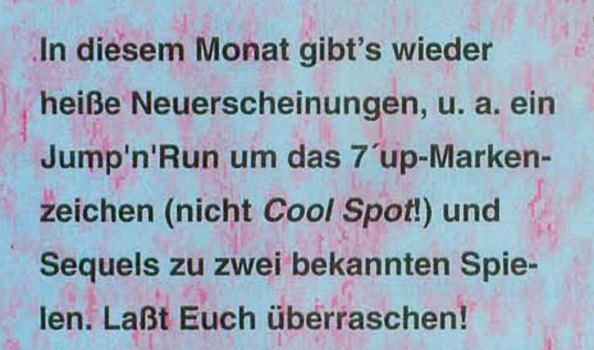
Mit Vario Land schlägt das Böse auf dem Super Nintendo zu

Der Rollenspiel-Mega-Hit schlechthin auf dem Game Boy: Endlich gibt es **The Legend of Zelda** für den Nintendo-Knirps. Ganze vier Megabit wurden auf dem Modul verbraten. Somit ist es wohl das größte Fantasy-Rollenspiel, das jemals auf dem Game Boy veröffentlicht wurde.

Für den Game Boy und das NES erscheint demnächst Nintendo's **Tetris 2**. Wer von dem Klassiker noch immer die Nase nicht voll hat, sollte sich das Spiel 'mal im Shop ansehen oder auf unseren Test warten.



Der Mega-Hit bald auf dem Game Boy: Zelda!



In diesem Monat gibt's wieder heiße Neuerscheinungen, u. a. ein Jump'n'Run um das 7´up-Markenzeichen (nicht *Cool Spot*!) und Sequels zu zwei bekannten Spielen. Laßt Euch überraschen!

Mad Dog McGee

Aus der Spielhalle bekannt ist *Mad Dog MacGee* von American Laser Games: In diesem interaktiven Western-Shootout-Film müßt Ihr auf alles schießen, was sich bewegt, um den Bürgermeister und seine Tochter aus den Fängen des Revolverhelden Mad Dog MacGee und seiner Bande zu befreien. Dazu steht Euch ein sechsschüssiger Revolver zur Verfügung, den Ihr nach Belieben nachladen könnt (ist auch bitter nötig, denn die finsteren Gestalten tauchen teilweise urplötzlich auf und schießen ohne Vorwarnung). Das bleihaltige Spektakel soll aber zunächst nur den CD-Usern vorbehalten bleiben. Unklar ist auch, ob die Brutaloorgie aufgrund der fragwürdigen Thematik je offiziell in Deutschland erscheinen wird.

Im Saloon macht Ihr Euch auf eine Schießerei gefaßt. Der Schurke entführt die Maid.

Fido Dido

Die Softwareschmiede Kaneko, bekannt durch Hits wie *Aeroblasters*, schnappt sich das ultracoole schwarzweiße 7´up-Männchen und spendiert ihm auf dem Mega Drive ein Jump'n'Run namens *Fido Dido*. Der Hauptakteur ist dabei nicht mit *Cool Spot*, dem roten Punkt aus dem Label des Limogiganten zu verwechseln. *Fido Dido* ist vielmehr das Markenzeichen der vor allem in den USA bekannten 7´up-Werbung. Das Besondere an dem Spiel ist, daß der Hauptakteur nur in Schwarz und Weiß animiert seine Abenteuer bestehen muß. Diese sind natürlich mit allerlei Gefahren behaftet und beginnen auf dem Zeichenbrett, auf dem er geschaffen wird. So bleibt er auch in den gefährlichsten Situationen cool. Um Euch die Zeit bis zum Erscheinen des Hit-Anwärters zu verkürzen, könnt Ihr Euch ja schon mal mit einer Palette 7´up darauf einstimmen, wenn Ihr wißt, wo es das Zeug zu kaufen gibt.



Vor dem gegnerischen Kasten geht's heiß her. Eure Stürmer sind in Ballbesitz.

Pele!

Accolade war auch nicht untätig und präsentiert im Dezember mit *Pele!* neues Futter für die bisher nicht verwöhnten Mega Drive-Fußballfreaks (sieht man mal von *Ultimate Soccer* ab). Der brasilianische Superstar selbst gab dem Spiel durch seine Mitwirkung einen realistischen Anstrich. Ihr könnt Pele als Coach einsetzen und gegen 40 europäische und südamerikanische Klubs oder die brasilianische Weltmeisterelf von 1962 antreten. Ihr seht das Spielfeld bei verschiedenen Wettereinflüssen unter einer 35 Grad Perspektive (wie bei einer TV-Übertragung). Die Spieldesigner verwendeten Eigenschaften und Charakteristiken von echten Spielern, um den Mannschaften verschiedene Stär-





ken und Schwächen in Angriff und Verteidigung zu verleihen, die Ihr Euch sogar in Zeitlupe zu Gemüte führen könnt.

Speedracer

Ebenfalls von Accolade kommt die Konsolenversion der aus dem US-Fernsehen bekannten und derzeit bei MTV laufenden Cartoon-Serie *Speedracer* Anfang nächsten Jahres zu uns. In diesem Action-Rennspiel setzt Ihr Euch als Speedracer oder mysteriöser Racer X gegen mordlüsterne Widersacher wie Captain Terror durch. Unter Zuhilfenahme von Spezialtechniken beharkt Ihr Euch dabei in sechs Kursen wie dem Schlangenpaß oder dem Tal der Zerstörung. Dazu springt Ihr bei hohen Geschwindigkeiten über andere Autos oder fahrt Buzzsaws (Kettensägen) aus, um den Gegnern einzuheizen. Während der rasanten Fahrt seht Ihr die animierten Gesichter Eurer Mitstreiter im Bild, die sich in digitalisierter Sprachausgabe über Euer Fahrgeschick äußern.

Hockey

Electro Brain, ein in Deutschland eher unbekanntes Softwarehaus, versucht mit *Hockey* den Überflieger NHLPA Hockey '93 (soll ebenfalls für eine 94er Version überarbeitet werden) von Electronic Arts vom Thron





Der Rote muß nachgeben. Ihr setzt zum Überholen an.







zu stürzen. Beauftragt mit der Programmierung wurde Park Place Productions, die Schöpfer vom EA-Hittitel. Man darf also auf fetzige Eishockeykost gespannt sein. Erscheinungstermin fürs Mega Drive ist November diesen Jahres.

Virtual Racing

Sega selbst bringt den Arcade-Hit *Virtual Racing* auf den Mega Drive-Sportspielsektor. Der neue DSP-Chip (vergleichbar mit Nintendos Super FX-Chip in Starfox) haucht dem Formel-1-Spektakel 3-D-Bilder, Polygongrafiken sowie ein High-Speed-Rennfeeling ein. Während des ganzen Spiels habt Ihr Eure augenblickliche Rundenzeit und Geschwindigkeit auf jeder der zahlreichen Rennstrecken sofort im Blickfeld. Die ersten Bilder sehen sehr vielversprechend aus. Erscheinen soll's noch rechtzeitig vor Weihnachten.

Tengen, das Konsolenlabel von Atari-Games, wartet auf mit **Pitfighter 2**, dem Sequel zum Arcade-Hit, der auf Konsolen bisher nur mäßigen Erfolg vorweisen konnte. Ab Oktober prügelt Ihr Euch auf dem Mega Drive wie gehabt alleine oder zu zweit mit digitalisierten Sprites durch diverse Hinterhöfe bis zum finalen Endgegner. Im November kommt, ebenfalls von Tengen, **Dragon's Fury 2** für Mega Drive und Game Gear. Im Nachfolger zum erfolgreichen Videoflipper gibt's ein größeres Spielfeld mit sechs Bonusfeldern. Verrückte Kreaturen, die vor Euren Flipperfingern herumflitzen, erschweren Euch das Treffen von Rampen. Neu ist dagegen ein Multi-Ball-Feature, wo Ihr mit mehreren Silberkugeln das Spielfeld unsicher macht. Geheime Flipperfelder sind ebenfalls vorhanden, jedoch schwer zu erreichen

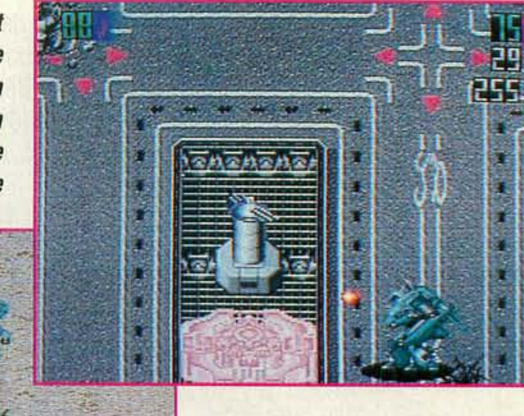


Die Lady im Hintergrund sieht's genau: Ihr heizt Eurem Widersacher ein.

PC/ENGINE

Magere Zeiten für Exoten: Für die Engine-Freaks schneite diesmal nur ein Action-Strategiespiel namens *Vasteel* herein.

Schlecht gepanzerte Maschinen haben beim Angriff keine Chance



Die gegnerischen Terminatoren sind anfangs meist übermächtig

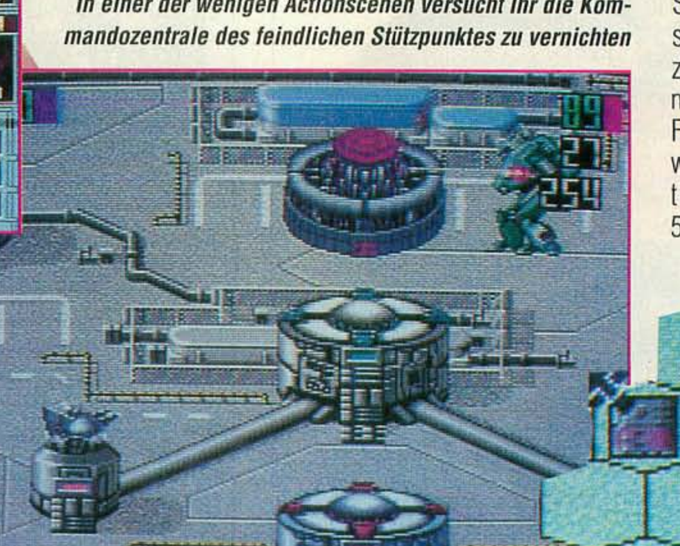
Vasteel

Für Euer Geld bekommt Ihr neben einer Standard-Turbo-CD noch eine umfangreiche Anleitung sowie eine detaillierte Karte des *Vasteel*-Sternensystems. Working Design bedenkt die Engine-Freunde mal wieder mit einem Standard-Sechs-Ecken-Strategiewerk à la *Super Conflict*. Der Präsident jenes Imperiums ist einem Attentat zum Opfer gefallen. Ihr wählt nun Faliall, den neuen Herrscher oder seinen Bruder Stefan, den Rebellenführer und tretet gegeneinander im Zweispielermodus bzw. gegen die Maschine an. Auf der Landkarte klickt Ihr Eure Rüstungsfabriken an und laßt gegen Entgelt über 70 verschiedene Kampfroboter herstellen, die Ihr Eurem verhaßten Kontrahenten im Kampf um die Macht dann postwendend auf den Hals hetzt. Jeder Blechkumpel hat pro Spielrunde einen begrenzten Ausbreitungsspielraum: Liegt ein feindlicher Stützpunkt im erreichbaren Areal, versucht Ihr in einer Actionsequenz, ihn dem Erdboden gleichzumachen. Dieses Unterfangen gestaltet sich anfangs äußerst schwierig, da die vom mickrigen Rebellenlohn (wenn Ihr Stefan nehmt) angeheuerten Blechhaufen eine lächerliche Panzerung besitzen und dementsprechend schnell den Löffel abgeben. Die Grafik präsentiert sich sowohl in den Strategie- als auch in den Actionszenen nicht gerade spektakulär, doch ordentlich gezeichnet. Damit Ihr im Eifer des Gefechts nicht den Überblick verliert, seht Ihr immer ein Kästchen auf dem Bildschirm. Dieses verrät Euch den derzeitigen Stand an Städten, Fabriken und Einheiten, die Eurer Befehlsgewalt unterstehen sowie die Kohle, die Ihr noch verheizen könnt. Solltet Ihr Euch mit einem menschlichen Gegenüber duellieren, tragt Ihr Eure Schlachten auf über 30 verschiedenen Landkarten bis zum bitteren Ende für einen der beiden Kontrahenten aus. Wer Strategiespiele mit Actioneinschlag mag, kann bedenkenlos zugreifen. Alle anderen (inkl. mir) lassen besser die Finger davon und warten auf zukünftige Neuheiten.
5Star/rk



Auf den Präsentierteller für die Rüstungsproduktion stehen an die siebzig verschiedene Kampfroboter

In einer der wenigen Actionscenen versucht Ihr die Kommandozentrale des feindlichen Stützpunktes zu vernichten





Auf der Übersichtskarte seht Ihr Eure Stützpunkte

NEOGEO

WARPZONE

Die Prügelspielwelle rollt weiter: SNK serviert neues Futter für die High-End-Martial-Artisten mit dicker Brieftasche.

World Heroes 2



In der Bonusrunde versucht Ihr ein Mädchen zu retten



Wikinger Erik ist mit allen Wassern gewaschen



Endgegner Dio aus Italien heizt Euch kräftig ein



Im Stahlkäfig ist wenig Zeit für Special-Moves

Die Kämpfer des ersten Teils geben sich im vierten 100-Megabit-Schock (bisher hatten nur Prügelspiele die Ehre, diesen Titel zu führen) erneut ein Stelldichein. Dieses Modul beansprucht übrigens mit 146 Megabit die bisher gewaltigste Speicherkapazität. Zusätzlich zu den acht Eingeschworenen gesellen sich nun sechs weitere furchteinflößende und mit allen Wassern (sprich Special-Moves) gewaschene Fighter, die Ihr allesamt steuern könnt. Aus dem hohen Norden kommen Erik der Wikinger und der Pirat Kidd. Die beiden malträtieren Euch mit Flutwellen, Haien und sogar Piratenschiffen als Powerblows. Außerdem erwarten Eure Schlagkombinationen der Kickboxer Shura, dessen Flying Knee Kick identisch mit Joe Higashis Tiger Kick aus *Fatal Fury 2* ist, die Judo-Queen Ryoko, Mudman (ein indonesischer Medizinmann) sowie der Quarterback J.Maximum. Die SNK-Designer haben sich auch einige Neuheiten einfallen lassen: Zum einen könnt Ihr jetzt Special-Moves blocken und auf den Gegner zurücksenden (nicht einfach!). Noch nicht dagewesen ist auch der Death-Match-Mode mit nur einem Energiebalken für beide Kontrahenten. Er verbessert sich je nachdem, wer einen Schlag landet zu dessen Gunsten. Zu bemerken ist noch, daß die Akteure des Vorgängers größtenteils faul waren und keine neuen Tricks und Kniffe dazugelernt haben, dafür aber auf Reisen gegangen sind (d.h. die Hintergrundgrafiken sind komplett ausgewechselt worden). Außerdem kämpfen alle Akteure, als wenn es um ihr (Sprite-)Leben ginge: sogar auf "Easy" müßt Ihr teilweise all Euer Geschick einsetzen, um mit Ach und Krach eine Runde zu gewinnen. Trotz der vielen Charaktere, schön animierten Hintergrundgrafiken und akzeptablen Musik will der von *Art of Fighting* gewohnte Spielspaß aber nicht so recht aufkommen. Das liegt vor allem daran, daß die Heroes erheblich weniger Animationsphasen als z.B. ihre Kollegen bei *Fatal Fury 2* haben und ziemlich hölzern und langsam reagieren. Dieses Spiel ist damit nur was für Leute, die von Prügelspielen nicht genug bekommen können, denn schlecht ist es nicht. Erste Infos und ein Demo haben uns übrigens von **Samurai Showdown**, einem (na... richtig!) weiteren Beat em up erreicht. Ihr habt wiederum die Auswahl aus einer Flut von Raufbolden aus aller Herren Länder, u.a. eine Lady mit Unterstützung eines Adlers und einem Mutanten mit Schlitzwerkzeugen statt Händen. Der Zoom-Modus, bereits aus *Art of Fighting* bekannt, tritt diesmal jedoch seltener auf. Bei diesem Kloppspiel ist noch ein interessantes Feature zu beobachten: Der Hintergrund leistet einen nicht unwesentlichen Beitrag zum Geschehen. Es kommt z.B. vor, daß Bomben vom Himmel fallen oder Laternenmasten in der Hitze des Gefechts einstürzen sowie Bambusbüsche dem Schwert zum Opfer fallen. Im Falle, daß der Mädchenschwarm des Spiels die Waffen strecken muß, brechen seine weiblichen

Für mich muß es schon die große Liebe sein

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Heiko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr darüber wissen willst, bestell' Dir die kostenlose Broschüre »Liebe«. Über den Umgang mit Liebe, Freundschaft, Sex und vieles mehr.

Ich will »Liebe«,

die Broschüre über Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft! Bitte schicken Sie mir ____ Exemplar(e)!

Absender

____
Name

____
Straße, Hausnr.

____
PLZ, Ort

Ausschneiden, auf eine Postkarte kleben (Absender und Briefmarke nicht vergessen) und ab geht die Post an die

BZgA, 51101 Köln

Eine Anzeige der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – Konzept und Gestaltung: Projekt PR Pattberg, Bonn

Fans in Tränen aus und laufen laut wehklagend in Scharen davon. Insgesamt weckte die Demoversion die Lust in der Redaktion nach mehr. Sobald wir die Endversion in den Händen haben, folgt ein ausführlicher Test. Offensichtlich haben SNK ihre Programmierteams aus der örtlichen Karateschule rekrutiert, denn ein Ende der Martial-Arts-Welle ist bei weitem nicht abzusehen. *Art of Fighting 2* ist schon angekündigt, in dem die im ersten Teil im unklaren gelassene Identität der Kidnapper von Yuri endlich gelüftet werden soll. Die Speicherkapazität von knapp 150 Megabit läßt für den Nachfolger einiges erwarten, da der erste Teil mit 102 Megabit schon ein Riesenhit war. rk



In der Kälte Rußlands müßt Ihr aufpassen, daß Euch nicht die Glieder einfrieren

Schamane Mudman versucht's mit Magie gegen Pirat Kidd



Titel:	World Heroes 2
Genre:	Beat 'em up
Speicher:	146 MBit
Hersteller:	SNK
Spielspaß:	70 %

* Nach dem Hickhack in den letzten Ausgaben gibt's *jetzt einen* einheitlichen Wertungsblock wie oben, der jedoch unabhängig vom Preis zu verstehen ist.

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

So testen WIR

Wertungskasten

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Spiels und auch das System



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic

Spieletyp:

Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

66% Grafik
72% Musik
56% Soundeffekte



SPIEL-SPASS: 75%

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz mies) bis 100 (sehr gut) bewertet

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule



Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt



Action



Abenteuer- oder Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel

In der *Video-Games*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Bei getesteten Importspielen machen wir Euch im Text zusätzlich auf die eventuellen Nachteile aufmerksam.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten.** Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik "Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter **Spielspaß** die wichtigste Wertung: Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird und wie die Spielbarkeit anmutet. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet "Durchschnitt".



Der Drache kann es nicht allein mit Euch aufnehmen, er ruft nach Verstärkung

Schwertschwinger

Legend

Beldor herrscht seit 1000 Jahren mit eiserner Faust über das Königreich Sellech. Die tapfersten Ritter versuchten, ihn in Kreuzzügen zu stürzen, doch keiner entkam je wieder seinen Verliesen. Mit vereinten Kräften gelang es den unterjochten Einwohnern schließlich, seine Seele zu bannen. Nun ist Seldors Sohn drauf und dran, den Geist des Vaters freizusetzen und die dunkle Herrschaft neu zu entfachen. Das wollt Ihr, zwei erfahrene Krieger, unter Einsatz von Streitaxt und Schwert mit allen Mitteln verhindern. Ihr schlagt Euch acht Levels lang durch Moore, verlassene Dörfer, zerfallene Burgen und Höhlen tief unter der Erde, um zur Festung des Tyrannen zu gelangen. Dabei laßt Ihr Armbrustschützen, uniformierte Zombies, Neandertaler und andere unerfreuliche Zeitgenossen Eure Klinge schrecken. Wenn Ihr Euch der Übermacht nicht mehr erwehren könnt, ruft Ihr magische Kräfte wie in *Golden Axe* zu Hilfe. Die erhaltet Ihr durch Aufsammeln von Krügen, die neben Gold und Proviant bei niedergestreckten Feinden liegenbleiben. Ab und zu erscheinen auch Schlüssel, mit denen man in Bonusrunden Kisten und Fässer voller Goodies öffnet. Dabei könnt Ihr allerdings reingelegt werden. Stellt Ihr Euch zu zweit den Recken des Bösen, solltet Ihr im Optionsmenü die Lebensteilungsfunktion aufrufen: Falls nun einer von Euch die Waffen streckt, übernimmt er Leben des Mitspielers, sofern dieser noch welche zur Verfügung stehen hat. Im Eifer des Gefechts überseht Ihr schon mal Schergen, die Netze über Euch ausbreiten. Damit seid Ihr fürs erste eingebuchtet sowie aller Eurer magischen Energie beraubt und müßt Euch erst mühsam den Weg hinter den schwedischen Gardinen herausboxen. An Endgegnern treten Euch u.a. Drachen sowie mutierte Sumpfbäume mit Krallen entgegen.







An allen Ecken und Enden stellen sich Euch mit Hellebarden und Äxten bis an die Zähne bewaffnete Schergen von Beldor entgegen

Meine Meinung

gut

Endlich kommen die Nintendo-Fraeks auch in den Genuß eines ordentlichen Golden Axe-Verschnitts. Obwohl Ihr die Skelette und Neandertaler mit relativ wenig Schlagkombinationen beharkt, macht's aufgrund der atmosphärischen Grafik und dem (besonders bei Endgegnern) fetzigen Sound großen Spaß. Zu bemängeln ist allenfalls, daß die Levels sich teilweise schier endlos lang hinziehen und dieselben Gegner dutzendweise hintereinander auftauchen. Auch gibt's keine Rücksetzpunkte und Paßwörter, so daß Ihr immer am Anfang der umfangreichen Levels starten müßt, nachdem Ihr die Radieschen von unten betrachtet habt. Besonders heiß geht's im Zwei-Spieler-Modus her ('Wo bin ich'?! – "Verprügel doch das Skelett, nicht mich"!). Reittiere wie im Sega-Dreiteiler gibt's hier z.B. nicht. Trotzdem sollten alle Mittelalter-Prügelfreaks zugreifen. *rk*

Spieletyp:
Hersteller: Loriciel
Testversion von: Loriciel
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue, Optionsmenü
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

79% Grafik
75% Musik
78% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **79%**

Redaktionswertung



Im Hafen von Hongkong heizt Ihr dem Endgegner ordentlich ein.

Sie sind zurück

Final Fight 2

Die Helden sind zurück! Im zweiten Teil von Capcoms erstem Prügelhit findet Ihr wiederum drei Martial Artisten, um einer Bande von Galgenvögeln den Garaus zu machen. Den bulligen Wrestler Haggar kennt Ihr schon aus Teil eins. Neu mit von der Partie sind Maki, eine blonde und schlagkräftige Schönheit und Carlos, ein langmähniger (spanischer?) Ninja. Habt Ihr Eure Helden ausgewählt, schlagt Ihr Euch alleine oder zu zweit (endlich hatten die Programmierer ein Einsehen!) durch halb Europa und Asien. Zur Auswahl stehen diverse Hinterhöfe, Häfen, Marktviertel, Promenaden, Kanalisationen und Hangars in Holland, England, Frankreich, Hong-Kong und (natürlich) Japan. Die Joypadbelegung entspricht der des Vorgängers: Mittels eines Jump- und Action-Buttons heizt Ihr dem anstürmenden Gesindel mit rund sechs verschiedenen Schlagvarianten ein. Auf dem Präsentierteller stehen neben Punks und anderen Schurken der Marke 'Dutzendware' auch Muskelpakete und (am Levelende) Endgegner mit besseren Nehmerqualitäten. Einige der Feinde, wie der wuchtige Andore oder die Molotowcocktail-Werfer sind bereits aus Teil eins bekannt. In Kisten und Fässern stehen Messer, Stahlplatten und andere Utensilien zur effizienteren Verteidigung sowie diverse Fressalien zur Energieauffrischung bereit. Umzingeln Euch die zwielichtigen Gestalten, aktiviert Ihr besser den Special Move, der sich je nach der Spielfigur unterscheidet

Meine Meinung

gut

Dieses Beat'em up eignet sich vorzüglich für alle, die mit schlechter Laune nach Hause kommen: Alle Sprites, bis auf die letzten beiden Endgegner, lassen sich nahezu willenlos vertrimmen. Ein derart einfaches Prügelspiel ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Die gegnerischen Sprites sind in jedem Land haargenau die gleichen und unterscheiden sich nur hinsichtlich der Anzahl der Schlagkombinationen, die sie einstecken können, bis sie das Zeitliche segnen. Nun aber genug gelästert, denn das Modul hat auch seine Qualitäten. Die Hintergrundgrafiken sprühen vor Detailreichtum, die Levels präsentieren sich hervorragend ausgetüftelt. (Ihr rennt nicht immer nur von links nach rechts). Zusätzlich hat Capcom eine Scharte des ersten Teils ausgewetzt: Wenn Euch die Punks in die ewigen Jagdgründe verfrachten, müßt Ihr nicht wieder am Anfang der umfangreichen Levels starten. Damit ist ein großer Nervfaktor des ersten Teils ausgeschaltet worden. Wenn das Spiel jetzt nicht so gnadenlos einfach wäre, hätte es sicher einen Platz im Olymp der Spitzenspiele des Genres verdient, denn der Spielspaß ist zweifellos vorhanden. rk









Egal in welchen Ländern Ihr Euch herumtreibt: Per Spezialschlag solltet Ihr alle Gegner in den Staub schicken

Spieletyp:
Hersteller: Capcom
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Geeignet für: Einsteiger

Preis: ca. 150 Mark

Wertung	
Grafik	73%
Musik	59%
Soundeffekte	62%

SPIEL-SPASS: 70%

Redaktionswertung

Auf die Mutanten

Death Brade

Die Martial-Arts-Welle schwappt im Moment über alle Konsolen und verschont auch das Super Nintendo nicht vor Streetfighter-2-Clones. In *Death Brade* wählt Ihr Euren Kämpfer aus zwei menschlichen oder drei mutierten Haudegen. Mittels weniger als einer Handvoll Aktionsmöglichkeiten versucht Ihr dann, die restlichen vier plus zwei Endgegner in den Staub von einer der (insgesamt!) drei Arenen zu schicken. Dabei agiert Ihr teilweise in bester Wrestling-Manier und schleudert die Knochen Eurer Kontrahenten auf den harten Ringboden. Die Teilnehmer mit den so klangvoll-belanglosen Namen wie 'Fighter' oder 'Beast' duellieren sich schließlich im normalen Höllenring oder in der vierten Dimension. Falls Ihr wider Erwarten Lust bekommt, könnt Ihr auch gegeneinander antreten.



Was hat wohl Imax geritten, dieses Machwerk auf die Menschheit loszulassen? Die Grafik ist gerade noch im 8-Bit-Bereich anzusiedeln und die Kämpfer strotzen nur so vor Klobigkeit und Legoland-Animationsphasen. Wenn Ihr einen Schlag landet, klingt das wie das Breischlürfen eines Kleinkinds. Und: Die Wahrscheinlichkeit, daß morgen der Großglockner zusammenbricht, ist wohl größer als in *Death Brade* einen Special-Move zu entdecken. Dieses Modul wird sogar die fanatischsten Martial-Arts-Freaks unter Euch in Tränen ausbrechen lassen. Egal, was Ihr versucht, Euer Kämpfer macht garantiert genau das Unbrauchbarste. Bevor Ihr Euch das Teil zulegt, spendet Ihr die Kohle besser dem Senioren-Karateverein auf den Osterinseln! *rk*



Vor dem "grandiosen"' Hintergrund fuhrwerken Eure Kämpfer herum

Spieletyp:
Hersteller: Imax
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Optionsmenü, Continue
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 120 Mark

31% Grafik
25% Musik
29% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **22%**

Redaktionswertung

Punk'n'Run

Troll Island

Ob Trolle zu den eher freundlichen Fabelwesen zählen, läßt sich mit absoluter Sicherheit nie beantworten. Von der märchenhaften *Insel der Trolle* besuchen uns allerdings vier liebenswerte, knuddelige Punk-Wichte mit knallbunter Haartracht – und sie alle haben nur sonniges im Sinn. Wenn sich die Bande in ihren Betten zu sehr langweilt, verschwindet einer einfach im magischen Spiegel. Der versetzt sie in ein traurig, ödes Bilderland mit ätzenden Wassertropfen, Felsenwesen und giftigen Pfeilen und Lanzen. Mit jedem Schritt bringt der Troll dort Farbe in die Welt. Hat er ein Bild komplett umrundet, geht die Sonne auf und streut verschwenderisch Extras in die Szene – das Einsammeln wird von verführerischen Klängen begleitet. Verliert ein Troll mal seine Lebensenergie, legt er sich schnell in sein Bett und schläft erst mal ein Runde.



Die *Insel der Trolle* ist eine Herausforderung für den ganz jungen Videonachwuchs. Das Modul spielt sich super einfach. Die sympatischen Fabelwesen sind knallbunt gemalt, hauchen kindlich überraschte "Christbaum-Ahhs" entgegen und halten sich die Feinde mit relativ harmloser Spucke vom Leib. Auf Knopfdruck verwandelt sich der Troll in einen Wirbelsturm. Jedes Kind, das ein Joypad halten kann, dürfte in der Lage sein, die ersten Levels zu meistern. Bei Sprüngen oder beim Zielspucken zeigt sich der Rechner zudem überaus tolerant. Erst später werden die Feinde aggressiver und zahlreicher, und die Anforderungen an Sprung- und Zielgenauigkeit steigen. Erfahrene Spieler rasen da freilich von einem Level ins nächste. *mn*



Ideal für den Nachwuchs: Auf der Insel der Trolle bringt Ihr Farbe ins Bild und laßt die Sonne aufgehen

Spieletyp:
Hersteller: Hi-Tech
Testversion von: -
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: –

Geeignet für: Einsteiger

Preis: ca. 130 Mark

Wertung	
Grafik	78%
Musik	66%
Soundeffekte	70%

SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung



Sammelt Ihr eine Glocke auf, gehört ein grüner Laser zu Eurem Repertoir

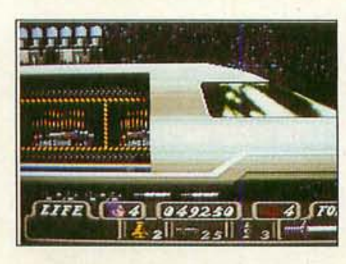
Die Ersten werden...

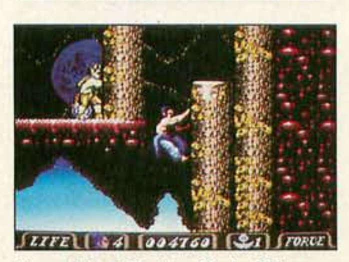
First Samurai

Ein Dämonenkönig herrscht mit eiserner Faust über die Gebirgsgegenden eines Fantasy-Landes. Nur die Macht eines weisen Magiers verhinderte bis jetzt die Versklavung der ansässigen Menschen. Als er seine Macht mehr und mehr schwinden sieht, fahndet er nach einem mutigen Schüler (Euch!), der die ewig währende Schlacht fortsetzt. Doch bevor der Meister Eure Ausbildung beenden kann, fällt er einem dämonischen Hinterhalt zum Opfer. Seine letzte Kraft benutzt er dazu, die Ausgeburt der Hölle in den Strudel der Zeit zu bannen. Jetzt tretet Ihr, der *First Samurai* auf den Plan, um den Gebieter der dunklen Seite der Macht durch die Epochen zu verfolgen. Ihr packt Euer Katana-Blade (Samurai-Schwert) und durchstreift die in alle Richtungen scrollenden Levels nach mystischen Runen. Treibt Ihr fünf davon auf, ruft Ihr an der Brutstätte der Dämonen den jeweiligen Stage-Boß zum Duell. Unterwegs lest Ihr magische Glocken auf, die Euch den Weg über schier unüberwindliche Hindernisse wie Wasserfälle oder Feuersbrünste zeigen. Setzen Euch die Zombies, Fledermäuse und anderes Getier hart zu, frischt Ihr Euren Lebensbalken mittels teilweise gut versteckten Eßkörben wieder auf. Im Laufe der Gefechte stolpert Ihr öfters über antike Amphoren. Sie färben sich bei Berührung grün: Damit beamt Ihr Euch via Knopfdruck direkt zum letzten eingefärbten Krug zurück, falls Gefahr im Anflug ist. Sinkt Euer Energiebalken in Form eines menschlichen Unterarms auf Null, verliert Ihr zwar Eure Klinge, habt dafür aber wieder volle Lebensenergie.

Meine Meinung **geht so**

Die Kombination aus Runensuche und Schlitzattacken bereitet anfangs noch eine gehörige Portion Spaß, da der erste Level sich schön verwinkelt präsentiert. Vor allem der geniale 'Halleluja'-Jingle, der zu jedem gefundenen Naturalienkorb ertönt, verbreitet Laune. Eine Warnung jedoch: Schon die Schlacht gegen den ersten Endgegner gestaltet sich höllisch schwer. Ich habe die Befürchtung, daß Ihr alt und grau werdet, bevor Ihr den zwei Drachen ohne Cheat-Modul das Lebenslicht auspustet. Auch die Animation des Helden läßt zu wünschen übrig. Im Sprung erinnert der Samurai aufgrund seiner Beinhaltung eher an Charlie Chaplin als an einen hartgesottenen Krieger. Die Zeitangaben der Stages weisen zudem einige Ungereimtheiten auf: Laut Modul spielt der erste Level anno 1730, Ihr schlagt Euch aber mit Höhlenmenschen und antiken Steinskulpturen herum. Die weiteren Level bauen dann sowohl grafisch als auch spielerisch deutlich ab. Der Sound könnte allenfalls dem Gedudel in der nahegelegenen Kaufhauskette Konkurrenz machen. Dieses Modul müßt Ihr also nicht unbedingt haben. *rk*







Ihr schlagt Euch mittels Klinge und Magie durch die mittelalterlichen und futuristischen Levels

Spieletyp:
Hersteller: Kemco
Testversion von: Mitsui
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

63% Grafik
52% Musik
67% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **59%**

Redaktionswertung



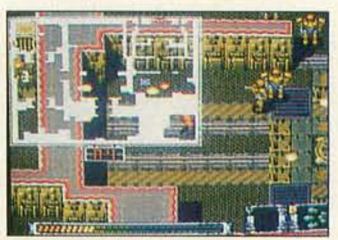
Als Cyberblondie mit Feuermelderkittel durchstreift Ihr die Labyrinthe des Forschungslabors

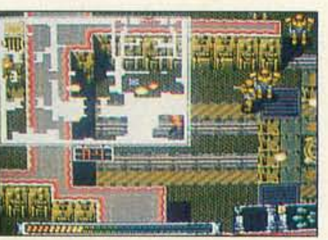
Beam Me Up

Operation Logic Bomb

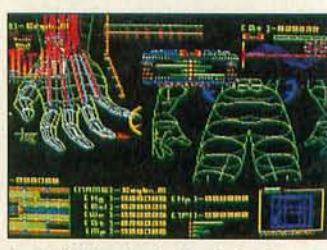
Die Wissenschaftler der Zukunft arbeiten an einem Projekt, das sich mit Materie-Transport von einem Ort zum anderen beschäftigt, also praktisch das gute alte "beamen", wie wir es aus dem Startrek-Epos kennen. Doch die Kommunikation mit dem Forschungslabor reißt plötzlich ab. Man nimmt an, daß außerirdische Eindringlinge durch eine forschungsbedingte Störung ins Labor teleportiert wurden und nun dort das Kommando übernommen haben, um sich die Forschungsergebnisse zu Nutzen zu machen. Der mit bioelektronischen Implantaten ausgestattete Agent Logan scheint der geeignetste Mann zu sein, um in das Gebäude einzudringen, die Eindringlinge auszuschalten und die Wissenschaftler zu befreien. Ihr erkundet in der Rolle des Logan ein Labyrinth von in 3-D-Grafik gehaltenen Leveln aus einer "Schräg-von-oben-Ansicht". Auf jedem Stockwerk des Labors müßt Ihr Aufgaben und Puzzles lösen, um die versiegelten Türen zum nächsten Stock öffnen zu können. Hin und wieder ist es sogar nötig, einige Level zurückzugehen, um dort vorher Unlösbares zu erledigen. Die Ebenen wimmeln natürlich vor Eindringlingen verschiedenster Art. Ihr beginnt das Spiel mit zwei Waffen. Insgesamt könnt Ihr bis zu fünf zusätzliche Waffen sammeln, die sich durch unterschiedliche Streuung und Wirkungsweise voneinander unterscheiden. In über das gesamte Laborareal verteilten Daten-Terminals könnt Ihr nützliche Informationen über die Aliens einholen und eine Karte der jeweiligen Etage ergattern.











Unter Zuhilfenahme der Terminalkarte stellt Ihr Euch der Aufgabe, die Erkenntnisse der Wissenschaft zu retten

Meine Meinung

gut

Das am *Gauntlet*-Prinzip angelehnte, mit einer griffigen Story versetzte Modul überzeugt in erster Linie durch beeindruckende Grafik. Euer Auge wird mit einer großen Detailfülle, vorzüglichen Animationen und geschickter Farbwahl verwöhnt. Die "Videosequenzen" aus den Terminals lockern das Leveldurchstöbern auf und sorgen für informative Abwechslung. Das Waffensystem ist gut durchdacht und vielseitig. Bestimmte Gegner können z. B. nur mit einer Art Waffe ausgeschaltet werden. Ärgerlich ist, daß Ihr nach den relativ schnell verbrauchten Continues oder nach Ausschalten der Konsole das umfangreiche Spiel komplett neu beginnen müßt. Eine Batterie oder ein Paßwortsystem werdet Ihr schmerzlich vermissen. Da die Puzzles nicht so knackig sind, daß Ihr auch mit Action Replay noch genug zu tun hättet, empfiehlt sich das ansonsten gute Spiel nur für Geduldige. *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

79% **Grafik**
62% **Musik**
56% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 69%

Redaktionswertung

Über 5.000 lieferbare Spiele!

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
"3D Football" us	-	-	-	-	-	Sept.
3 Count Bout dt	-	-	-	-	429,95	-
4-PLAYER-ADAPTER	-	79,95*	-	79,95	-	-
7th Saga us	-	-	-	149,95*	-	-
ACTION REPLAY PRO	99,95	149,95	-	149,95	-	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	69,95	129,95	49,95	-	-
Aerobiz us	-	159,95	-	169,95	-	-
Alien 3 dt	79,95	119,95	i.V.	149,95	-	-
Aero the Acro-Bat dt	-	-	-	139,95*	-	-
Aliens vs Predator us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Aladdin us	-	119,95*	i.V.	139,95*	-	-
Art of Fighting 1 us	-	i.V.	-	139,95*	399,95	-
Art of Fighting 2 us	-	-	-	-	429,95*	-
Arty Lightfoot us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Asterix dt	69,95	-	-	139,95	-	-
B. Walsh College Footb. us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
B.O.B. dt	-	119,95*	-	129,95	-	-
Beastball us	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Bubsy dt	-	119,95*	-	139,95	-	-
Castlevania 4 dt-us	69,95	i.V.	-	129,95	-	-
Chuck Rock 1 dt	69,95*	119,95	139,95	139,95	-	-
Citizen X us	-	-	139,95*	-	-	-
Clayfighter us	-	-	-	i.V.	-	-
Claymates us	-	-	-	139,95*	-	-
Cobra Command dt	-	-	139,95*	-	-	-

Mortal Combat

Am 13.9. ist High Noon für Streetfighter, wenn der große Konkurent Mortal Combat weltweit gleichzeitig für 5 verschiedene Systeme ausgeliefert wird. Da das Spiel 1993 in limitierter Stückzahl ausgeliefert wird, empfehlen wir unbedingt, vorzubestellen.

GB 79,95 MD 139,95* CD i.V.
SNES 149,95* GG 89,95*

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Congos Caper us	i.V.	i.V.	-	139,95	-	
Cool Spot dt-us	-	129,95	119,95*	139,95*	-	
Crash 'n'Burn us	-	-	-	-	-	Sept.
Cybernator dt	-	-	-	139,95	-	-
Daffy Duck. us	-	-	-	139,95*	-	-
Davis Cup us	-	119,95*	-	-	-	-
Dinsosaurs for Hire us	-	119,95*	-	-	-	-
Dracula us	-	129,95*	139,95*	139,95*	-	-
Dune 1 us	-	i.V.	134,95*	i.V.	-	-
Dungeonmaster us	-	-	i.V.	169,95	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	i.V.	-	-
Equinox (Solstice 2) jp	-	-	-	159,95*	-	-
Evo us	-	-	-	149,95	-	-
F-15 Strike Eagle us	69,95	129,95*	-	149,95	-	-
F1 dt	-	109,95*	-	-	-	-
Fatal Fury 1 dt-us	-	139,95	-	139,95	349,95	-
Fatal Fury 2 dt	-	i.V.	-	i.V.	429,95	-
Fin. Fantasy Myst. Quest us/dt	84,95	-	-	109,95*	-	-
Final Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-
Final Fantasy 2 us	84,95	-	-	149,95	-	-
Final Fantasy 3 us	89,95	-	-	i.V.	-	-

Final Fantasy Legend 3

Endlich ist die Fortsetzung der beliebten Rollenspielserie erschienen. Manch ein Rollenspiel auf den großen Geräten kann einpacken.
GB 89,95...SNES i.V.

GB 89,95 SNES i.V.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Final Fight 1 us	-	119,95*	139,95	139,95	-	-
Final Fight 2 jp	-	-	-	99,95	-	-
Flashback dt-us	-	119,95	-	139,95*	-	-
Flintstones dt-us	79,95	119,95	-	139,95*	-	-
Gauntled 4 us	-	129,95*	-	-	-	-
General Chaos us	-	129,95*	139,95*	i.V.	-	-
Goal! us	69,95*	-	-	139,95*	-	-
Goof Troop us	-	-	-	139,95*	-	-
Hardball 3 us	-	129,95	-	i.V.	-	-
Humans us	69,95	129,95	-	139,95*	-	-
Inindo us	-	149,95*	-	149,95	-	-
Jack Nicklaus Golf dt	-	129,95	-	-	-	-
Jaguar XJ220 dt-us	-	i.V.	139,95	i.V.	-	-
James Pond Robocod dt	-	119,95	-	139,95	-	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	-	139,95	-	-
Joe Montana Football 3 us	-	129,95	139,95*	-	-	-
John Madden Football 93 us	-	119,95	139,95*	139,95	-	Okt.
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)	-	i.V.	-	139,95	-	-
JOYPAD dt	-	49,95	-	49,95	159,95	-
Jungle Strike dt	-	129,95	-	i.V.	-	-

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Jurassic Park us	69,95*	119,95	129,95*	139,95*	-	Nov.
King Arthurs World dt	-	-	-	149,95	-	-
King of Monsters 2 dt	-	i.V.	-	i.V.	299,95	-
Kings Quest 5 us	-	-	139,95*	-	-	-
Landstalker us	-	149,95*	-	-	-	-
Last Resort dt	-	-	-	-	299,95	-
Legend us	-	-	-	149,95*	-	-

3DO

Ab Mitte September wird die Wunderkonsole 3DO als Import zur Verfügung stehen. 32-Bit Risk-Prozessor, 12,5 MHz, 2 MByte RAM, 16,7 Mio Farben gleichzeitig bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten, CD-Laufwerk. Das nächste Jahrtausend hat begonnen...

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Lemmings 1 dt	79,95	119,95	-	139,95	-	-
Lightning Force us	-	129,95*	-	-	-	-
Lord of the Rings us	-	i.V.	i.V.	149,95*	-	-
Lost Vikings dt	i.V.	119,95*	-	139,95*	-	-
Mad Dog McCree us	-	-	139,95*	-	-	Okt.
Magic Johnson Slam Dunk us	-	-	-	139,95*	-	-
Mario is missing dt	-	-	-	109,95*	-	-
Mazin Wars dt	-	119,95	-	-	-	-
Mech Warrior us	-	-	-	149,95	-	-
Mega lo Mania dt	-	129,95	-	i.V.	-	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	i.V.	-	-
Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	129,95	-	-
Mickeys World of ... dt	-	99,95	-	-	-	-
Micro Machines dt	-	119,95	-	-	-	-
MIG 29 us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
Might & Magic 2 us	-	???	-	149,95*	-	-
Monkey Island 1 us	-	-	139,95*	-	-	-
Mortal Combat dt	79,95*	139,95*	i.V.	149,95*	-	-
Mutant League Football dt	-	119,95	-	i.V.	-	-
MVP Football us	-	-	-	149,95*	-	-
NEO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	749,95	-
NFL Football us	-	-	-	139,95	-	-
NHLPAHockey 93 dt	-	119,95	-	139,95	-	Dez.
Nigel Mansell GP us	-	i.V.	-	139,95	-	-

Ultimate Soccer

Der Name ist Programm, und er stimmt sogar. In Sachen Fußball Lichtjahre vor der Konkurenz auf Segas Maschinen. Bis zu 8 Spieler (Mega Drive) kicken den Ball gleichzeitig über den Rasen. 100%ig ein Grund, sich extra für dieses Teil ein Mega Drive anzuschaffen.

GG 89,95* MD 119,95*

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Night Trap dt	-	-	129,95	-	-	-
Operation Logic Bomb us	-	-	-	139,95*	-	-
Parodius dt	69,95	-	-	129,95	-	-
PGA Golf 2 dt	-	119,95	-	i.V.	-	Okt.
Pirates Gold us	-	129,95*	-	149,95*	-	-
Player Manager dt	-	i.V.	-	139,95*	-	-
Plok us	-	-	-	139,95*	-	-
Pocky & Rocky us	-	-	-	139,95	-	-
Polterguy us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
Populous 1 dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Populous 2 dt	-	139,95	-	169,95*	-	-
Powermonger us-dt	-	109,95	-	149,95	-	-
Prince of Persia dt	69,95	i.V.	134,95	139,95	-	-
PTO Pacific Theatre of Op. us	-	i.V.	-	159,95*	-	-
Puggsy us	-	129,95*	-	i.V.	-	-
R-Type 3 jp	-	-	-	159,95*	-	-
R. Clemens Baseball us	69,95	129,95*	-	139,95	-	-
Railroad Tycoon us	-	i.V.	-	149,95*	-	-
Rise of the Dragon us	-	-	139,95*	-	-	-
Road Rash (2) us	-	69,95	-	-	-	Okt.
R. Night Adv...dt	-	139,95*	-		-	-
Rockn'Roll Racing us	-	-	-	139,95*	-	-
Runsaber us	-	-	-	149,95*	-	-
Samurai Showdown us	-	-	-	-	429,95*	-
SEGA CD-ROM 1 inc 7 CD's dt	-	-	899,95	-	-	-
SEGA CD-ROM 2 dt	-	-	699	-	-	-
Sengoku 2 us-dt	-	i.V.	-	159,95*	429,95	-
Sensible Soccer dt	i.V.	129,95*	i.V.	i.V.	-	-
Septentrion (Human) jp	-	-	-	189,95*	-	-

030/694 60 43

10.30-18.30 h Versandtelefon Sammelnummer

Spielneuheiten am lfdn. Band: 030/694 41 56

Fax-Line: 030/694 42 56

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Sewer Shark us	-	-	139,95	-	-	-
Shadowrun us	-	-	-	149,95	-	-
Shanghai us	69,95	119,95*	-	139,95	-	-
Shinig in the Darkness us	-	-	139,95	-	-	-
Shining Force 1 dt	-	139,95	-	-	-	-
Shinobi 2 dt-jp	-	119,95*	-	-	-	-
Shock Wave us	-	-	-	-	-	Okt.
Silpheed jp	-	-	149,95	-	-	-
Sim Ant jp	-	-	-	189,95	-	-
Sim City dt	-	-	i.V.	109,95	-	-
Sim Earth us	-	-	i.V.	149,95	-	-
SNES 60 Hz+1 Joypad us	-	-	-	349,95	-	-
SNES Infrarotpad	-	-	-	129,95	-	-
SNES+1 Joypad dt	-	-	-	199,95	-	-
SNES+Mario+1 Joypad dt	-	-	-	299,95	-	-
Sonic 2 dt-us	-	99,95	129,95*	-	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	129,95*	-	-	-	-
Sorched Earth us	-	-	-	-	-	Okt.
Soul Blazer us	-	-	-	149,95	-	-
Star Trek Next Generation us	69,95	i.V.	i.V.	i.V.	-	Nov.
Starfox(wing) dt	-	-	-	129,95	-	-
Stellar Fire us	-	-	139,95*	-	-	-
Streetfighter 2 Turbo dt	-	139,95*	i.V.	139,95*	-	-
Streets of Rage 2 dt	-	99,95	-	-	-	-
Striker dt	-	i.V.	-	139,95	-	-

Super Mario Collection

Die vom NES bekannten Super Mario 1 - 3 und Super Mario USA auf einer randvollen Cartridge. Farb- und soundtechnisch auf 16-Bit-Niveau frisiert gibt es die Giganto-Sammlung (theoretisch) ab September in Deutschland.

SNES 109,95* (dt)

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Super Aleste us-dt	-	119,95	139,95	149,95	-	-
Super Baseball 2020 us	-	139,95*	-	149,95	299,95	-
Super Bomberman us-dt	69,95	i.V.	-	119,95*	-	-
Super Family Tennis jp	-	-	-	159,95*	-	-
Super Formation Soccer 2 jp	-	-	-	129,95	-	-
Super Mario Collection dt	-	-	-	109,95*	-	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	i.V.	-	-
Super Off Road 2 us-dt	-	-	-	149,95*	-	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	129,95	-	-
Super Side Kick dt	-	-	-	-	399,95	-
Super Slap Shot us	-	i.V.	-	139,95	-	-
Super Star Wars dt	79,95	-	-	149,95	-	-
Super Turrican us	69,95	i.V.	-	139,95	-	-
Super Widget us	-	-	-	139,95*	-	-
Syvalion us	-	-	-	139,95*	-	-
Tecmo Clash us	-	119,95	-	i.V.	-	-
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	149,95	-	-
Tecmo Superbowl us	69,95	119,95*	-	139,95*	-	-
Terminator 2 dt/us	69,95	119,95	139,95*	139,95*	-	-
Thunderhawk 3D us	-	-	139,95*	-	-	-
Time Gail dt	-	-	139,95*	-	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	119,95	-	139,95	-	-
Total Eclipse us	-	-	-	-	-	Okt.
Troddlers us	i.V.	i.V.	-	139,95*	-	-

Über 5000 lieferbare Spiele · Software zum Anfassen.
Berlins größtes Lager · Himmlische Preise
und göttlicher Service · Probieren und Staunen.

	GB	MD	CD	SNES	NEO	3DO
Twin Bee dt	-	-	-	139,95*	-	-
Ultima 6 us	-	-	-	149,95*	-	-
Ultimate Soccer dt	-	119,95*	-	-	-	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	549,95	-
Warsong 1 us	-	129,95	-	-	-	-
Wing Comander 1 dt	-	i.V.	i.V.	149,95	-	-
Wing Com.-Secret Miss. 1 us	-	i.V.	i.V.	139,95*	-	-
Wizardry us	84,95*	-	-	179,95*	-	-
World Builders Inc. us	-	-	-	-	-	Okt.
World Heroes (2) jp	-	139,95*	-	199,95*	429,95	-
WWF Wrestling 1 us-dt	69,95	99,95	139,95*	149,95	-	-
WWF Wrestling 2 R. Rumble dt	69,95	139,95*	-	149,95	-	-
X-Men dt	-	119,95	-	-	-	-
Yoshies Cookie us	69,95	-	-	139,95	-	-
Zelda us-dt	79,95	-	-	109,95	-	-
Zombies ... us	i.V.	i.V.	-	149,95*	-	-

j-p = japanisch, us = amerikanisch, dt = deutsche Version

+++PC++++Amiga++++CD-ROM++++Atari-ST++++Mac++++LYNX+++++Brettspiele+++++Rollenspiele+++

Händleranfragen erwünscht!

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitte an u.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise, inklusive Mehrwertsteuer! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir bitten um Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50, darüber ist der ganze Spaß Umsonst. Post-Express sowie UPS-Air kosten 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS, zum gleichen Preis! Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, und NEO GEO-Produkte sogar 1 Jahr Garantie. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Mit Sternchen gekennzeichnete Videogames waren bei Anzeigenschluß (19.8.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen (wenn pünktlich!) eingetroffen. Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94
300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel



USA VS. GERMANY

Was mich schon seit langem interessiert, ist, ob Ihr Eure Module auf einem deutschen Super Nintendo spielt, oder ob Ihr ein Super Famicom verwendet. Lohnt es sich eigentlich, solch ein Importgerät zu kaufen?

Frank Schlinermann, Oelde

Wir testen unsere Spiele meistens auf dem Super Famicom, da viele Spiele erst als Import erscheinen. Natürlich haben wir hier in der Redaktion auch ein deutsches Super Nintendo, auf dem wir Pal-Module testen. Ob Du Dich für ein amerikanisches oder ein deutsches Gerät entscheidest, liegt einzig und allein daran, ob Du hauptsächlich japanische und amerikanische Module spielen möchtest, oder ob Du eine Vorliebe für die deutschen Versionen hast.

Wegen der riesigen Flut an Post fehlte mir leider die Zeit für ein neues "Rüben-Foto" mit 'nem neuen Hairstyling anzufertigen. Deswegen bleibt mir diesen Monat nur die Möglichkeit, ein Bild meines neuen Assistenten zu verwenden.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar/München

STIMMUNG

Bei sieben von zehn Spielen fürs Mega-CD, die Ihr in VG 9/93 getestet habt, sind die Wertungen für die Musik über 90 % hoch. Das ist ja wohl noch nie dagewesen. Wie erklärt Ihr diese "Musik-Classics"?

Annick Buckowitz, Dittelsheim

INTERFACE

Liebe Annick, erst einmal ein herzliches Danke an Dich, da Du eine der wenigen weiblichen Leserinnen bist, die uns einen Brief schicken. So, jetzt aber zu Deiner Frage: Die Musikbewertungen sind deshalb so hoch, weil die Melodien unheimlich gut zu den Spielstimmungen passen. So ist beispielsweise die langsame, tragende Musik bei **Ecco The Dolphin** derart faszinierend, daß Ihr Euch nur noch diesem Spiel hingebt und Eure Umwelt nicht mehr wahrnehmt. Die Musik ist fast schon ein wenig mit sphärischen Meditationsklängen zu vergleichen. Schon wegen dieses Spiels könnte man sich die Anschaffung eines Mega-CDs überlegen.

FRECHHEIT

Um gleich zur Sache zu kommen: Der Brief der Turbo-Gang hat mich etwas verärgert. Ich gebe gern zu, daß ich das Turbo Duo für eine gute Konsole halte und des öfteren staune, was man aus einem 8-Biter noch alles herausholen kann. Die Behauptung, daß es sich beim Mega Drive oder Super Nintendo um eine Kinderkonsole handelt, ist jedoch eine bodenlose Frechheit.

Jens Christiansen, Herne

SCHOCK



Mit der Septemberausgabe habt Ihr mir einen Riesenschreck bereitet. Schon auf der Titelseite war der Name meines Lieblings-Gerätes nicht mehr zu finden! Habt Ihr den Lynx jetzt endgültig für tot erklärt? Ich besitze außerdem noch einen Game Boy und ein Game Gear. Trotzdem ist der Lynx immer noch mein Favorit. Ich weiß zwar, daß es für den Lynx nicht so viele Spiele gibt wie für andere Handhelds, aber meiner Meinung nach hat es alle anderen Systeme dieser Art geschlagen. Noch eine Frage: Gibt es einen Computerladen im Kreis Kleve, bei dem ich Lynx-Programme und Zubehör finden kann und gibt es eigentlich keine Neuheiten über den Mini-16-Bitter? In der letzten Zeit finde ich gar keine News mehr?

Arnoud van Spaandonk, Holland

Eigentlich hast Du Dir Deine Frage ja schon selbst beantwortet. Da Du arge Pobleme zu haben scheinst, einen geeigneten Händler zu finden, der Deine Interessen vertritt, ist die Nachfrage nach diesem wirklich guten Gerät offensichtlich nicht mehr die Größte. Wie die Lage in Holland ist, kann ich Dir leider nicht verraten, hier in Deutschland sieht es aber echt mager aus. Ich kann nur immer wieder betonen: Sobald wir Neuheiten irgendwelcher Art über Dein Lieblings-Handheld bekommen, seien es neue Programme oder neues Zubehör, werden wir Dich sofort informieren. Leider glaube ich aber, daß Du Dir keine zu großen Hoffnungen machen solltest.

INTERFACE

TAUSCHBÖRSE

Lest Ihr eigentlich Eure eigene Zeitung auch 'mal durch, he? Habt Ihr in Ausgabe 9/93 auf der Seite 29 nicht bemerkt, daß die Namen der Street Fighter 2 Kämpfer vertauscht wurden. Der Oberboss M. Bison sollte Vega heißen, dafür hat Vega den Namen des Boxkämpfers bekommen. Schämt Euch!

Florian Lindig, Farchant

Hallo Florian,
Du bist nicht der einzige, der diesen Tausch bemerkt hat! Die Lösung der Verwechslung ist ganz einfach: Bei der Automatenversion werden die Namen anders verwendet als bei der Super Nintendo-Version. Aus diesem Grunde ist der Fehler (der eigentlich keiner ist), nicht durch uns entstanden.

CLUB POWER

Hier sind die ersten Adressen der Clubs, die sich bis jetzt bei uns gemeldet haben:

Nintendo Games Magazin, Rene Hoppe, Leipziger Str. 16, 56075 Koblenz. Gegen Einsendung eines Fünfmarkscheines erhaltet Ihr das neuste Magazin mit Tests und News aus der Nintendo-Szene.

Als nächste Adresse haben wir den Nintendo User Club, Tobias Märker, Stettiner Weg in 44625 Herne. Dort erhaltet Ihr Einblick in die Zocker-Szene des Ruhrgebiets. Auch in 51379 Leverkusen wird gespielt. Dort findet Ihr den SGSC (was immer das heißen mag), Stefan Margenfeld in der Sandstr. 79.

Alle weiteren Anschriften werden selbstverständlich von uns veröffentlicht. Also schwingt die Griffel und genehmigt uns einen Blick in Eure Club-Aktivitäten.

TERROR

Wenn ich Eure Tests durchlese, fällt mir immer wieder die unterschiedliche Flagge ins Auge. Heißt das etwa, daß ich für die einzelnen Import-Versionen einen Adapter benötige? Läuft so ein US-Spiel auch ohne Adapter auf meinem deutschen Super Nintendo?

Marco Soncup, Steinau

Leider benötigst Du einen Adapter, um die Importversionen zu spielen. Dieser ist dazu nötig, die Sicherheits-Chips sowohl im Modul, als auch in der Konsole zu überlisten. Um das Spielen von Importmodulen auf dem deutschen Super Nintendo zu unterbieten, hat Nintendo diesen Chip in die Konsole eingebaut, der nur mit einem entsprechenden Gegenstück in den Modulen funktioniert. Um dieses zu überbrücken, nehmt Ihr einen Adapter, auf den Ihr sowohl ein deutsches, als auch japanisches oder amerikanisches Modul steckt. Somit erfolgt die "Sicherheitsabfrage" über das deutsche Spiel, zum Einsatz kommt aber das Import-Game.



KOPIE

Wißt Ihr eigentlich, wie lieb wir Euch haben? Dann schaut Euch 'mal diese Liste an: Farbkopien = 25 Mark, 2 Edding-Fineliner = 10 Mark, Aquarell-Papier = 3 Mark, Porto und Verpackung = 4 Mark, 14 Arbeitsstunden, Streß & Hektik, schlaflose Nächte, usw., usw. Diese Beträge und Zeit haben wir investiert, um Euch eine Sonderausgabe der Video Games zu zaubern. Aber Ihr seid es uns wert! Lest und genießt das Heft!

Steffen Gregorius/Mario Coopmann, Rheinberg

Genial! Ein Riesenlob von allen Redakteuren an Euch! Besonders die Zeichnungen haben uns gefallen. Auch Franky-Boy (Meister Propper) hat sich auf der Titel-Seite sofort wiedererkannt, und kam aus dem Lachen nicht mehr 'raus. Leider habt Ihr in der Warpzone seinen Pferdeschwanz und die Koteletten vergessen. Hiermit verleihen wir Euch das Video Games "Sonder-Classic".



INTERFACE RAT & TAT

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospielsystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

MISSVERSTÄNDNIS?

Ich habe ein japanisches Mega Drive und die U.S.-Version von *Shining Force* bei einem Händler bestellt. Als das Spiel nicht auf der Konsole lief, habe ich den Händler wieder angerufen. Ich erfuhr dort, daß mein Problem mit einem Adapter sicher zu lösen sei, also orderte ich auch diesen. Leider läuft das Spiel immer noch nicht, und der Händler weigert sich, das Modul zurückzunehmen.

Garrin Iran, Kempten

Im Intersse des Händlers kann ich nur hoffen, daß es sich um ein Mißverständnis handelt. Sonst liegt entweder krasse Inkompetenz oder absichtlicher Betrug vor. Es gibt keinen Adapter, der die verschiedenen Länderstandards auf dem Mega Drive kompatibel macht. Außerdem muß der Händler (vorausgesetzt, es geschah innerhalb der Rückgabefrist von zwei Wochen) das Modul zurücknehmen, und Dir zumindest eine Gutschrift ausstellen. Du könntest natürlich wegen dieser "Kleinigkeit" einen aussichtsreichen Prozeß anstrengen, da ein Anwalt nach dem Streitwert bezahlt wird (hier etwa 120 Mark), dürfte sich kaum einer finden, der den Fall freiwillig übernimmt. Dies weiß wohl auch der Händler. Wenn der Dich so über den Tisch gezogen hat, wird er diese Praktik sicher auch bei anderen Käufern angewendet haben. Ich empfehle Dir, Dein Mega Drive umzubauen oder den Umbau bei einer seriösen Firma, wie zum Beispiel CWM oder Dynatex vornehmen zu lassen. Dann läuft auch Dein *Shining Force*-Modul.

PC-ENGINE A-Z

Kann man die Turbo Grafx GT und die PC-Engine LT auch an ein CD-ROM anschließen?
Ist die Turbo Grafx GT zu den PC-Engine-Ablegern kompatibel?
Kann man zum Beispiel *Military Madness, Neutopia 1 & 2* und *Gradius* auf ihr spielen?
Wird die PC-Engine offiziell in Deutschland erhältlich sein, wenn Sega und NEC den gemeinsamen Laser-Disc-Player herausbringen?

Christoph Wensel, Ratingen

Für die Handheld-Versionen der PC-Engine gibt's leider keinen CD-ROM-Anschluß, der erforderliche Erweiterungsport, wie ihn die PC-Engine besitzt, fehlt hier. Turbo Grafx und PC-Engine (egal, ob GT oder LT) sind nicht kompatibel. Japanische Spiele laufen nicht auf der Turbo Grafx und amerikanische nicht auf der PC-Engine. Um die oben aufgeführten Steckkarten zu spielen, müßtest Du die richtigen Importversionen an Land ziehen (U.S. für die Turbo Grafx oder Japano-Module für die PC-Engine). Es existieren zwar Gerüchte, daß die PC-Engine nach Deutschland kommt, verbindliche Aussagen oder gar einen Veröffentlichungstermin gibt's jedoch noch nicht. Sobald es neue Informationen zum Thema "Engine offiziell" gibt, findet Ihr diese in unseren PC-Engine-News.

SUPER NINTENDO-UMBAU

Die Umbauanleitung fürs Mega Drive finde ich prima. Da ich jedoch auch ein Super Nintendo besitze, wäre ich Euch sehr dankbar, wenn Ihr auch für's Super Nintendo eine Umbau-Anleitung drucken würdet. Mir wäre es viel lieber, von PAL auf NTSC umzuschalten, als immer den Adapter zu benutzen.

Mike Zwirn, Burgau

Leider ist ein Umbau des Super Nintendos nicht möglich, zumindest nicht für einen "normalen" (wenn auch geübten) Bastler. Die Ländererkennung funktioniert ja hier nicht mit einem Kontakt, sondern mit einem Sicherheits-Chip. Dieser befindet sich sowohl in der Konsole, als auch auf dem Modul. Schaltet Ihr die Konsole ein, werden die beiden Chips verglichen, stimmen sie nicht überein, läuft das Spiel nicht. Wollte man das Super Nintendo umbauen, müßte man eine komplette Zusatzplatine einsetzen, um zwischen den beiden möglichen Sicherheits-Chips umschalten zu können. Und das ist auch nur eine theoretische Möglichkeit, in der Praxis sieht's sogar noch komplizierter aus. Ihr werdet also auch weiterhin mit den "umständlichen" Adaptern hantieren müssen.

BACKUP-SYSTEME

Ich habe eine Menge Super-Nintendo-Spiele. Ich fürchte jedoch, daß meine Verwandten, die ganz wild auf Videospiele sind, mir die Module kaputtmachen. Deshalb denke ich an die Anschaffung eines Backup-Systems, um Sicherungskopien meiner Spiele anzulegen. Gibt's ein Backup-System, das auch ausländische Spiele und FX-Module kopiert und das auch als Adapter funktioniert. Gibt es ein System, das meine Anforderungen erfüllt? Bitte antwortet mir, meine Verwandten machen mich noch total fertig.

Mahmut Bascuhadar, Friedrichshafen

Ich empfehle Dir, im Bezug auf Deine Verwandten die Nerven zu behalten. Selbst bei intensivster Nutzung hält ein Modul weit länger als eine "Sicherungskopie" auf Diskette. Außerdem tauchen immer mehr Spiele auf, die nicht kopierbar sind (was von den meisten Händlern gerne totgeschwiegen wird). Die Anschaffung eines Backup-Systems (Preise um 700 Mark!) lohnt sich nur für Kopierer, die durch den Verkauf illegaler Raubkopien das Geld wieder 'reinholen. Wenn Du unbedingt eine Kopierstation haben mußt, setz' Dich mit einem Händler in Verbindung und laß Dich von ihm beraten. Wir möchten für solche marktgefährdenden Geräte keine Kaufempfehlung geben.

KONSOLEN-CRASH

Mir ist mein *Super Mario Kart*-Modul runtergefallen. Dabei ist die Plastikhülle aufgebrochen und die Platine herausgefallen. Ich habe das Modul wieder zusammengesetzt, als ich jedoch wieder eine Runde drehen wollte, ging überhaupt nichts mehr. Obwohl das Netzteil in Ordnung ist (habe ich nachgemessen) leuchtet die Betriebsanzeige nicht mehr. Was kann ich tun, um mein Super Nintendo zu retten?

Daniel Jandschus, Essen

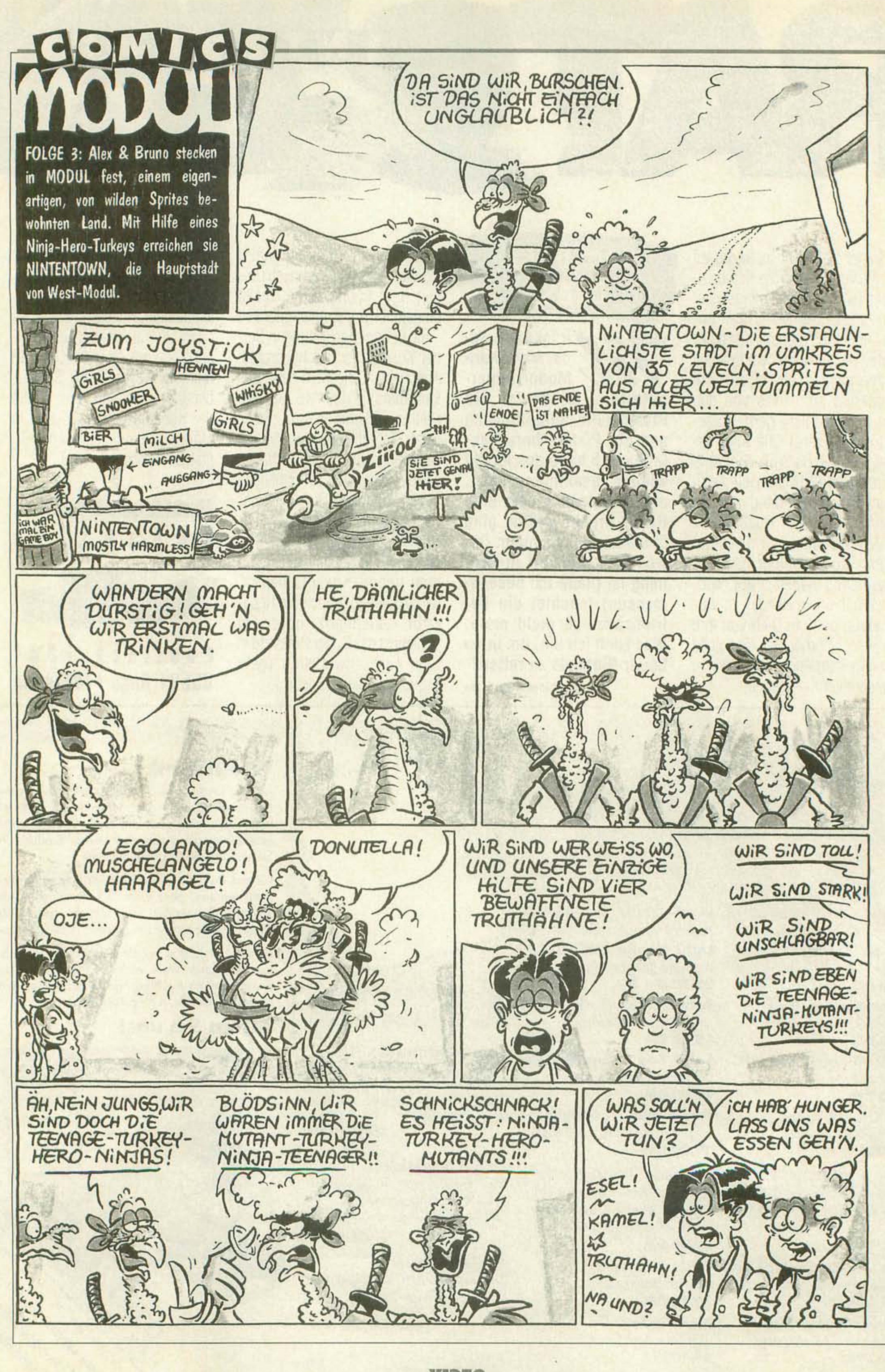
Ich fürchte, Du hast ein echtes Problem am Hals. Wenn ich Deinen Brief richtig deute, bleibt eingentlich nur eine Möglichkeit – die Spannungregelung in Deiner Konsole ist durchgebrannt. Anscheinend hast Du beim Zusammenbau des Moduls die Platine verkehrt herum eingesetzt. Schiebt man ein Modul verkehrtherum in den Schacht, würde der von Dir beschriebene Fehler auftreten. Zur "Rettung" gibt's zwei Möglichkeiten: Entweder schickst Du das Gerät zu Nintendo zur Reparatur (falls Du eine Import-Konsole besitzt, wird Nintendo jedoch die Reparatur ablehnen) oder Du schleppst das Super Nintendo in eine Fernsehwerkstatt (geht wahrscheinlich schneller).

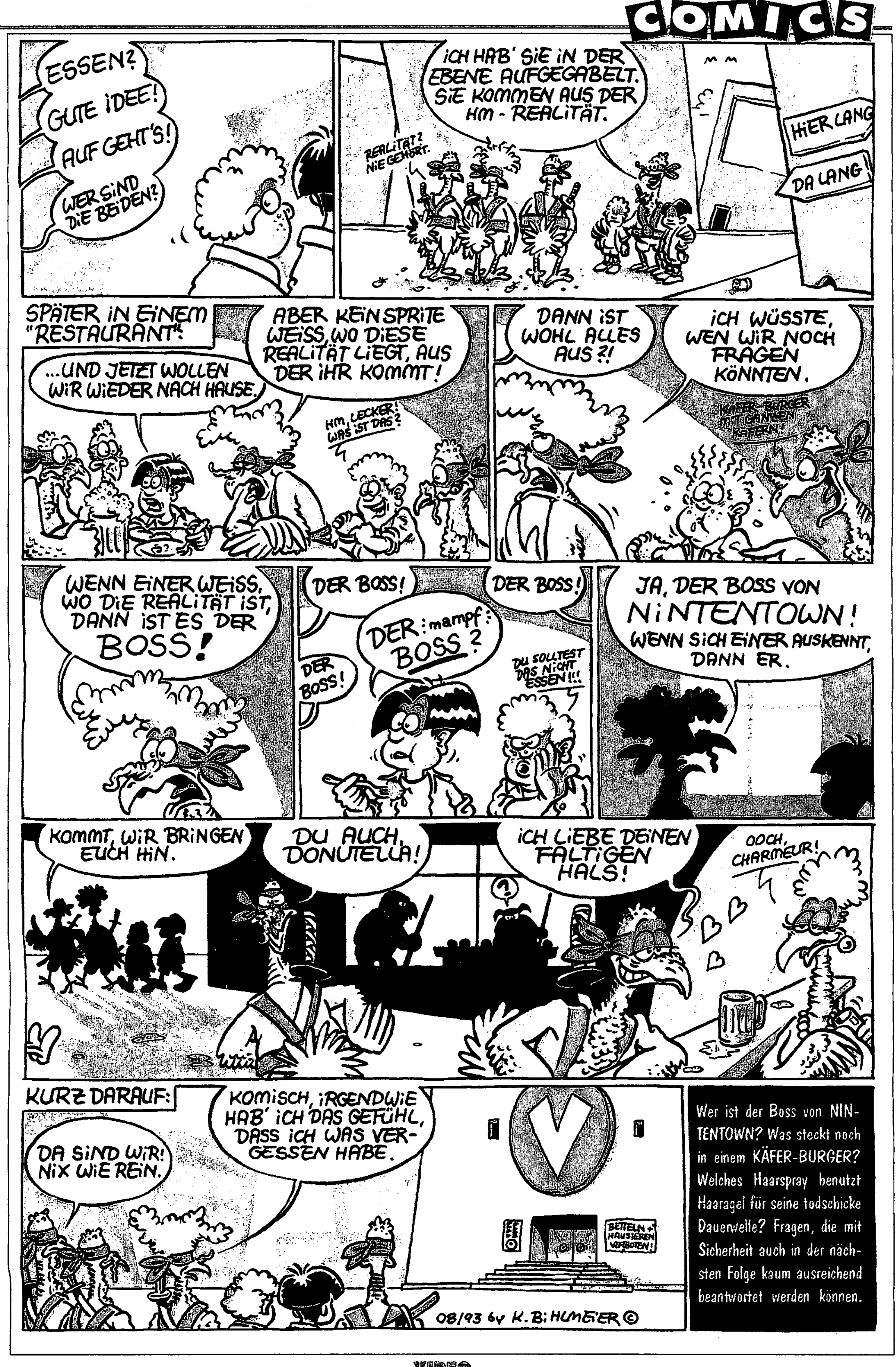
Der Auftrag für den dortigen Techniker lautet dann: "Sicherungselement und Spannungsstabilisator erneuern". Eventuell mußt Du mit leichten Gehäuseschäden an Deiner Konsole rechnen, da der Spezial-Schraubendreher, den man zum Öffnen der Konsole benötigt, kaum in einer normalen Fernsehwerkstatt zu finden sein wird.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion



Postfach 1304
85531 Haar / München


COMICS MODUL
FOLGE 3: Alex & Bruno stecken in MODUL fest, einem eigenartigen, von wilden Sprites bewohnten Land. Mit Hilfe eines Ninja-Hero-Turkeys erreichen sie NINTENTOWN, die Hauptstadt von West-Modul.
DA SIND WIR, BURSCHEN. IST DAS NICHT EINFACH UNGLAUBLICH?!
ZUM JOYSTICK
GIRLS
HENNEN
SNOOKER
WHISKY
GIRLS
BIER
MILCH
EINGANG
AUSGANG
ICH WAR MAL EIN GAME BOY
NINTENTOWN MOSTLY HARMLESS
ZIIIOU
SIE SIND JETZT GENAU HIER!
ENDE
DAS ENDE IST NAHE!
NINTENTOWN - DIE ERSTAUNLICHSTE STADT IM UMKREIS VON 35 LEVELN. SPRITES AUS ALLER WELT TUMMELN SICH HIER...
TRAPP TRAPP TRAPP TRAPP
WANDERN MACHT DURSTIG! GEH'N WIR ERSTMAL WAS TRINKEN.
HE, DÄMLICHER TRUTHAHN!!!
LEGOLANDO! MUSCHELANGELO! HAARAGEL!
DONUTELLA!
OJE...
WIR SIND WER WEISS WO, UND UNSERE EINZIGE HILFE SIND VIER BEWAFFNETE TRUTHÄHNE!
WIR SIND TOLL!
WIR SIND STARK!
WIR SIND UNSCHLAGBAR!
WIR SIND EBEN DIE TEENAGE-NINJA-MUTANT-TURKEYS!!!
ÄH, NEIN JUNGS, WIR SIND DOCH DIE TEENAGE-TURKEY-HERO-NINJAS!
BLÖDSINN, WIR WAREN IMMER DIE MUTANT-TURKEY-NINJA-TEENAGER!!
SCHNICKSCHNACK! ES HEISST: NINJA-TURKEY-HERO-MUTANTS!!!
WAS SOLL'N WIR JETZT TUN?
ICH HAB' HUNGER. LASS UNS WAS ESSEN GEH'N.
ESEL!
KAMEL!
TRUTHAHN!
NA UND?



Wer ist der Boss von NINTENTOWN? Was steckt noch in einem KÄFER-BURGER? Welches Haarspray benutzt Haaragel für seine todschicke Dauerwelle? Fragen, die mit Sicherheit auch in der nächsten Folge kaum ausreichend beantwortet werden können.

CHARTS

Die britischen Charts sind aus der CTW entnommen (erstellt von Gallup). Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den VIDEO-GAMES-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Street Fighter Turbo	Super Nintendo
2	91	Shinobi 2	Super Nitendo
3	90	Super Bomberman	Super Nintendo
4	90	Starwing	Super Nintendo
5	89	Tetris & Bombliss	Super Nintendo
6	89	Thunderhawk	Mega CD
7	86	PGA Tour Golf	Mega Drive
8	86	Hardball 3	Mega Drive
9	86	Super Tiny Toons	Mega Drive
10	86	Tiny Toons	Super Nintendo

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Ein Todesfall im Handheld-Markt?	
4			
5			

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	Tiny Toons	Konami
3		Lemmings	Konami
4	▲	Asterix	Laguna
5		Mystic Quest	

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3		Kein Master spielt mehr?	
4			
5			

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3	Ganz schön traurig, diesen Monat!		
4			
5			

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Streets of Rage 2	Sega
2	▲	Alien 3	Flying Edge
3	▲	Flashback	U.S. Gold
4	▲	Jungle Strike	Electronic Arts
5	▲	World of Illusion	Sega

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Street Fighter 2	Capcom
2	▲	Zelda 3	Nintendo
3	▲	Starwing	Nintendo
4	▲	Super Star Wars	Lucasfilm Games
5	▲	Tecmo NBA Basketball	Tecmo

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	79	Micro Machines	Mega Drive
2	79	Cool Spot	Mega Drive
3	90	Starwing	Super Nintendo
4	80	Alien 3	Super Nintendo
5	83	Flashback	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1			
2			
3	Ist der Lynx wirklich schon am Ende?		
4			
5			

Hilfe! Diesen Monat wollen wir ein wenig provozieren. Wir bekommen für die 8-Bit-Systeme viel weniger Einsendungen (weniger als 20) als noch vor kurzem! Sind nur noch ein paar verschlafene 8-Bit-Freaks übriggeblieben? Daß das Software-Angebot für die kleineren Konsolen nachläßt, sollte Euch nicht dran hindern, Eure Lieblingsspiele aufs Treppchen zu heben. Vielleicht liegt's ja auch an unserer Hitparaden-Aufmachung? Vorschläge werden mit Orden nicht unter 3 cm Durchmesser belohnt!

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb), Frank Heukemes (fh), Marcel Tippmann (ma), Manfred Neumayer (mn), Ralph Karels (rk)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Agentur 5 Star, Agentur Editorial Services
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Gregor Müller-Hesch, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Laguna/Asterix © 1993 Les Edition Albert Rene/Uderzo, Goscinny
Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Verkaufspreis: DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm,
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. ABC Import/Export AG, CH-9475 Sevelen, bei

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Ab geht der Hirsch! Habe ich durch stundenlanges Sortieren gerade mal ein wenig Ordnung in Eure Zettelwirtschaft gebracht, zerzaust mir der "Hühnerhund" von Kollege "Marcello" die Früchte exzessiver Arbeit und stellt mich vor den Neubeginn! Doch der kleine Racker wird von uns allen heiß und innig geliebt. Er versüßt uns das Dasein und dient nebenbei noch als Mädelsmagnet ("Mei, ist der süß!"). Eine lohnende Anschaffung!

Wau, Euer

J. Hartwich

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen, die nicht mit **schwarzem Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht gebrauchen. Auch bei farbigen Karten bekommen wir Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-* oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse (neue Postleitzahl beachten!):

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85531 Haar

Rolo To The Rescue (Mega Drive)

Kai Kürsten aus Bad Königshofen hat ein Gedächtnis wie ein Elefant. Er zeichnete eine Levelkarte und einen Reiseführer durch die rätselhafte Abenteuerwelt des Grauhäuters Rolo auf.

Wald:

1. Nachdem Ihr den Hasen befreit habt, holt Ihr Euch mit diesem ganz links oben das Leben.
2. Stellt Euch mit dem Hasen auf den letzten großen Baumstumpf und springt nach rechts oben. Dort findet Ihr ein Puzzleteil. Befreit das Eichhörnchen und klettert die rechte Wand hoch, wo Ihr ganz oben einen Geheimgang findet.
3. Wenn Ihr dort den Hasen befreit habt, geht Ihr mit diesem wieder zurück zum Anfang und erhaltet dort, wenn Ihr nach oben springt, ein weiteres Puzzleteil.
4. Zuerst macht Ihr im 5. Pilz Mc Smiley fertig. Danach befreit Ihr im 3. Pilz das Eichhörnchen. Wenn dies erledigt ist, holt Ihr mit diesem im 2. Pilz den Staubsauger. Jetzt holt Ihr im 1. Pilz den Stein und befreit den Maulwurf, indem Ihr vom Stein an den Käfig hüpft. Im 6. Pilz ist noch ein Puzzleteil zu holen. (Ihr kommt zwar mit Rolo nicht dran, aber wenn Ihr die Tierchen übereinanderstellt, hochspringt und das Tierchen aktiviert, welches das Puzzleteil berührt, könnt Ihr es holen. Ein weiteres Puzzleteil könnt Ihr auf der Luftinsel ganz links holen.
5. Zuerst springt Ihr über die Luftinsel. Ganz zum Schluß befreit Ihr den Hasen, springt nach oben und holt Euch das Leben.
6. Hier müßt Ihr einer unglücklichen Igelmama Ihr Baby zurückbringen. Danach gehören die Igel zu Euren Freunden.
7. Dies ist ein Bonuslevel. Ihr müßt immer unter die herunterfallenden Pakete springen.
8. Springt über die Grassäulen, bis Ihr zur letzten gelangt, wo Ihr Euch das Puzzleteil holt. Steuert jedoch sofort wieder nach links, weil Ihr ansonsten ins Wasser fallt.
9. Wenn Ihr die schwebenden Plattformen überlebt habt, werdet Ihr am Ende mit drei Extraleben belohnt (Dieses Level müßt Ihr nicht unbedingt spielen, da dort keine Freunde gefangengehalten werden).
10. Springt mit dem Hasen nach oben (nach dem ersten Wasserfall), um dort ein Extraleben zu erhalten. Oben angelangt, springt Ihr mit dem Hasen so lange nach rechts weiter, bis Ihr das Puzzleteil findet.
11. Zuerst holt Ihr mit dem Hasen das erste Floß, indem Ihr über die Luftinseln springt. Fahrt mit Rolo bis zur ersten Insel und wiederholt das Ganze. Seid Ihr an der Wand angekommen, holt Ihr mit dem Hasen die Plattform nach unten und fahrt mit Rolo nach oben, wo Ihr den Rest der Rasselbande befreit.
12. Hierzu ist eigentlich nur zu sagen, daß Ihr Euch ganz links halten solltet.
13. Hier müßt Ihr beim Eichhörnchen in die Wand, wo Ihr Mc

Smiley findet. Klettert jetzt den Baum nach oben, bis Ihr an eine Stelle kommt, wo es nicht weitergeht. Klettert mit dem Eichhörnchen ganz nach oben und holt die Luftinsel nach unten. Über diese kommt Ihr ganz nach oben, wo Ihr den Rest befreit. Nun geht Ihr über die unterste linke Plattform nach links in die Wand, wo Ihr mit dem Hasen ein weiteres Puzzleteil findet.

14. Bonuslevel. Nur ein Paket pro Ebene kann genommen werden.

15. Lauft ganz nach rechts, wo Ihr Mc Smiley findet. Jetzt zurück zum Maulwurf laufen, nach unten links und das Eichhörnchen befreien.

16. Erster Endgegner:

Wenn der Muskelprotz die Hanteln zerbricht, springt Ihr auf eine der Kugeln und von dort aus auf seinen Kopf. Dies wiederholt Ihr viermal.

Wüste:

1. Wenn Ihr vom Stein am linken Bildrand abspringt, werdet Ihr ein Stück nach rechts oben gebeamt und habt jetzt einen Staubsauger.

2. Bei der vierten Stufe angekommen, könnt Ihr, indem Ihr auf das Steintrampolin mehrmals springt, zwei Extraleben bekommen. Wenn Ihr mit Rolo nicht drankommt, Tiere übereinanderstapeln und mit dem Biber die Leben holen.

3. Lauft ein kleines Stück nach rechts und holt Euch von Mc Smiley den Schlüssel (Vorsicht, die herunterschwirrende Fledermaus beachten!) Geht jetzt oben weiter, bis Ihr zu einer Stelle kommt, wo Ihr drei Maulwürfe nacheinander befreien müßt. Habt Ihr dies erledigt, geht zurück, bis Ihr zur nächsten Plattform kommt, wo Ihr ein Puzzleteil findet.

4. Bonuslevel.

5. Nehmt die Igel als Gefährten und befreit oben das Eichhörnchen. Jetzt springt Ihr rechts die Wand runter. Wenn Ihr unten angekommen seid, klettert mit dem Eichhörnchen die linke Wand hoch und holt dort das Helium. Fliegt dann mit mindestens einem Igel auf dem Rücken die rechte Wand bis zum Einschnitt hoch. Dort aktiviert Ihr den Igel und holt rechts das Puzzleteil. Links auf der gleichen Höhe ist noch ein Maulwurf, den Ihr befreien müßt. Die restlichen Tierchen findet Ihr oben rechts.

6. Geht nach links, wo Ihr Mc Smiley treffen werdet. Am besten, Ihr springt von seinem Kopf aus auf die pendelnde Plattform und von dort aus nach rechts. Dort findet Ihr ein paar Gläser Limonade, mit deren Hilfe Ihr dieses Level leicht bestreiten könnt. Paßt nur auf die Fallen, die nach Euch schnappen, auf. Ganz rechts im Berg ist ein Extraleben.

7. Springt über die pendelnden Plattformen nach ganz rechts, wo Euch wieder Mc Smiley erwartet. Paßt auf die grünen Blöcke auf, da sie sehr rutschig sind. Geht nun denselben Weg zurück und befreit die Hasen. Am Ende winken Euch sieben Leben.

8. Bonuslevel: Um optimal abzusahnen, folgt Ihr diesem Schema: 1. Mitte, 2. Links, 3. Links, 4. Rechts, 5. Rechts, 6. Links, 7. Mitte, 8. Links.

9. Geht nach rechts und laßt Euch in den Schacht fallen. Unten angekommen, trabt Ihr nach rechts und killt Mc Smiley. Nachdem Ihr die Hasen befreit habt, springt Ihr mit einem Satz nach links (Vorsicht Falle!) und stellt Euch auf den Steinblock. Der Steinblock fährt Euch nach rechts (Vorsicht Falle!). Sofort wenn Ihr über die letzten Spitzen gekommen seid, springt nach oben und holt Euch rechts ein Puzzleteil. Ganz oben könnt Ihr Euch noch ein paar Punkte holen, was jedoch ziemlich riskant ist, da es dort viele Fallen gibt.

10. Wenn Ihr bei der Pyramide auf den ersten Steinblock springt und darauf stehen bleibt, tut sich eine Kammer mit einem

Extraleben auf. Geht weiter nach rechts bis zum Staubsauger. Holt Euch diesen und den Stein und geht zurück zur Pyramide. Dort schießt Ihr auf den rechten Steinblock und erhaltet so das Puzzleteil in der Kammer. Jetzt noch nach ganz rechts, um die Freunde zu befreien.
11. Verlangsamt Eure Rutschgeschwindigkeit, indem Ihr immer ein zweites Mal auf die Blöcke springt.
12. Bonusrunde. Wieder von unten an die Pakete springen.
15. Die Leben könnt Ihr Euch in aller Ruhe ganz unten holen.
16. Zweiter Endgegner:
Stellt Euch rechts an den Rand der Plattform und weicht dem Messer aus. Springt dem Motz immer dann auf den Kopf, wenn er von der oberen Plattform auf die untere springt. Dies müßt Ihr sechsmal wiederholen.

Die Stadt (Teil 1):
1. Wenn Ihr nach links auf den Wegweiser springt, werdet Ihr nach oben katapultiert, wo Ihr ein Puzzleteil findet.
2. Auf dem Wegweiser ganz oben findet Ihr ein Extraleben. Befreit rechts unten die restlichen Freunde.
3. Bonusrunde.
4. Linke, untere Tür: Punkte; mittlere Tür unten: Zwei Fallen und zwei Leben; rechte Tür unten: Staubsauger, Limonade und Waschmaschine. Wenn Ihr auf den rechten Wegweiser springt, kommt Ihr nach oben. Linke Tür oben: Mc Smiley. Mittlere Tür oben: Zwei Freunde und Ausgang. Rechte Tür oben: Feuerspucker und Leben.
5. Bonusrunde.
6. Geht die gelbe Rutsche bis zur Tür hoch, dahinter ist Mc Smiley. Befreit sämtliche Eichhörnchen von den Hausdächern und geht dann nach links, wo sich ein weiteres befindet. Danach geht nach rechts, um auch den letzten Eurer Freunde zu befreien.

Canyon:
2. Wenn Ihr wenigstens eines der Eichhörnchen befreit habt, holt Ihr mit diesem auf dem zweiten Hügel das Helium. Befreit nun rechts oben Rolos Freunde. Bleibt oben, um zum ersten Hügel zurückzuschweben, wo Ihr eine Waschmaschine findet. Nachdem sich unser kleiner Dickhäuter auf die richtige Größe zurechtgeschrumpft hat, könnt Ihr Euch durch Überspringen des Teleporters zwei Extraleben holen.
3. Bevor Ihr den letzten Maulwurf vor der Wand befreit, klettert Ihr diese mit dem Eichhörnchen hoch und holt die Plattform nach unten.
4. Ganz nach links gehen, danach über die Plattform nach rechts oben springen. Ihr erreicht die obere Ecke, indem Ihr von Mc Smileys Kopf nach oben abspringt. Wenn Ihr genau beim Teleporter nach oben springt, erhaltet Ihr mit dem Hasen ein weiteres Puzzleteil. Jetzt unten rechts in die Mine.
5. Wichtig ist, daß Ihr sofort aus dem Tunnel lauft, da Ihr ansonsten unliebsamen Kontakt mit einer laufenden Bombe haben werdet.
6. Nehmt den Staubsauger und schießt den Stein gegen den rechten Steinblock.
7. Bonusrunde. Ganz oben befinden sich zwei Leben.

Um vom fünften zum vierten Level zu kommen, geht Ihr im fünften Level in die Mine, springt in die Sternchen und lauft nach links.

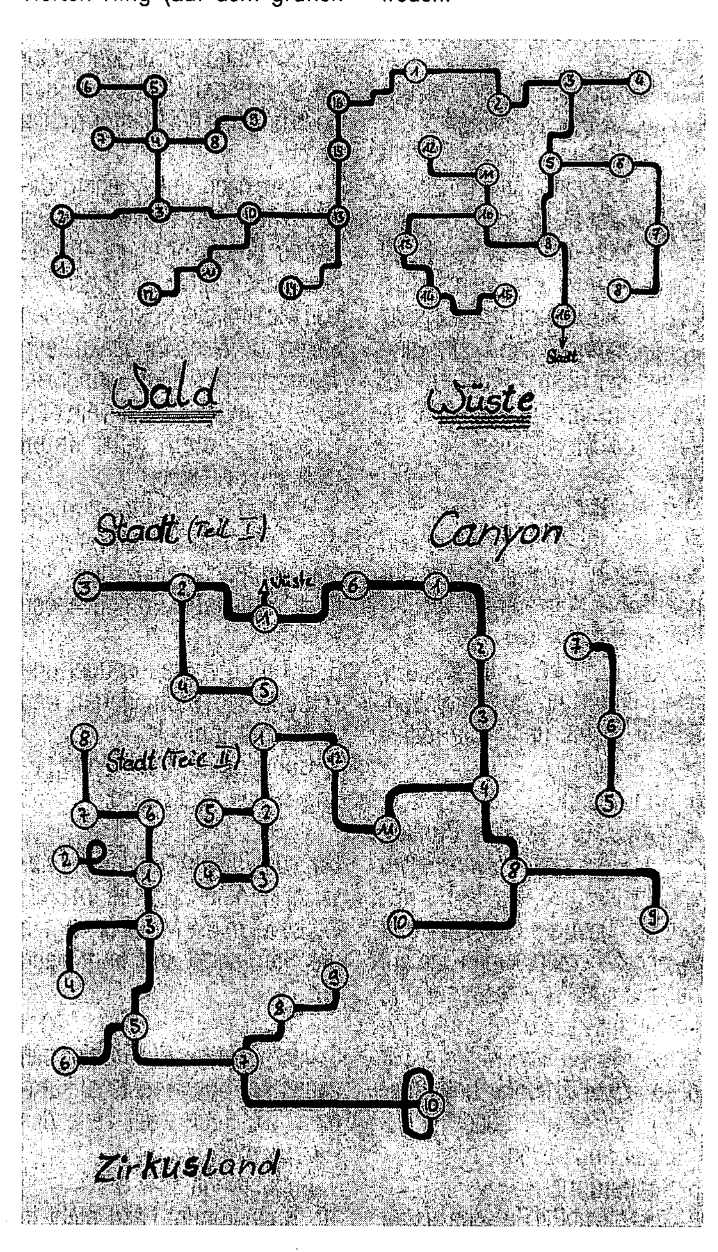
8. Versucht über die Plattformen nach ganz oben rechts zu kommen, wo Euch zwei Teile des Puzzles erwarten.
9. Bonusrunde.
10. Bonusrunde: Lauft nicht in die Mine, sondern holt Euch nur die Leben und die Punkte.
11. Rennt unten lang, bis Ihr den ersten Käfig seht. Befreit dann den Rest der Freunde, die sich in der näheren Umgebung aufhalten.
12. Dritter Endgegner:
Von den Seifenblasen abspringen und das oben sitzende Baby mit drei Treffern wegblasen. Dann widmet Ihr Euch dem un-

ten sitzenden Clown und schließlich knöpft Ihr Euch noch den Fahrer vor. Achtung: Falls die Feuerwehr schnell angefahren kommt, springt auf die letzte Blase, die abgeschossen wurde.

Die Stadt (Teil 2):
1. Rennt bis zur dritten Tür durch und erledigt dort Mc Smiley. Rennt jetzt zurück zur ersten Tür und befreit dort die Freunde.
2. Von der ersten senkrecht krabbelnden Schnecke nach oben auf die Plattform springen, wo Ihr zwei Eurer Freunde befreien müßt. Springt auf die nächste, nach oben krabbelnde Schnecke, um aufs Dach zu kommen.
Stellt Euch jetzt auf den vorletzten Dachziegel von rechts, um mit einem Aufzug nach oben zu gelangen. Dort findet Ihr ein Extraleben und einige Punkte.
Holt Euch mit dem Eichhörnchen die Limonade, die sich unterhalb des Daches *auf den* Fensterbänken befindet. Macht vom rechten Rand des Daches einen mittelgroßen Sprung nach rechts
Ihr solltet auf einer Plattform landen, auf der sich zwei Eurer Freunde befinden. Geht weiter nach rechts, paßt jedoch auf die steinspuckenden Pflanzen auf. Sobald das Puzzle in Sicht kommt, stellt die Tiere aufeinander und langt zu.
3. Paßt auf die herunterfallenden Tropfsteine auf. Seid Ihr an der Wand angekommen, holt mit dem Eichhörnchen das Helium.
4. Bonuslevel.
5. Ihr seid jetzt bei der Rakete, die Euch zum Mond befördert. Im zweiten Teil des Mondes bewirft Euch James Pond mit Extraleben.
6. Wenn Ihr fertig seid, überspringt den Teleporter und holt Euch ein weiteres Teil des Puzzles.
7. Zählt die Abfolge der Stachelstiche ab und lauft im richtigen Moment. Jetzt springt Ihr von den Bienen auf die Plattformen und bekommt ein Leben.
8. Bonuslevel.

Das Zirkusland:
1. Geht nach rechts oben in die Waschmaschine und nehmt danach den Igel mit. Geht jetzt nach rechts unten und schaltet Mc Smiley aus. Rennt anschließend schnell zum Vorsprung und dann in die Tür. Befreit unten das Eichhörnchen und geht wieder hoch bis zu der Stelle, wo Ihr den Igel gefunden habt. Klettert dort mit dem Eichhörnchen den Turm hoch, um ein Puzzleteil zu erhalten.
2. Bonuslevel: Haltet Euch zuerst rechts und geht beim nächsten Durchgang auf die linke Seite, wo Ihr bis zum Ende bleibt.
3. Springt über den Teleporter, und Ihr erhaltet ein Puzzleteil.
4. "Spukhaus": Geht nach links und macht dort Mc Smiley fertig. Nun wieder zurück nach rechts, wo Ihr über die herumschwirrenden Geister aufs Dach und von dort nach rechts über die Stacheln zu Eurem Freund gelangt.
5. Nach links und die Extras holen. Wichtig ist, daß Ihr das erste und das dritte Flugzeug abschießt, da sie Euch sonst ins Handwerk pfuschen. Springt bei der Achterbahn kurz vor dem Ende ab und macht dasselbe nochmal, sobald der Teleporter zu sehen ist. Hier erhaltet Ihr ein Puzzleteil und ein paar Leben. Ihr müßt jedoch dieses Level nochmal spielen, da Ihr noch nicht alle Freunde befreit habt.
6. Bonuslevel: Geht links rein, da dort mehr Leben und Punkte sind.
7. Bei den drei Käfigen befindet sich im untersten ein Schild, der Euch unverwundbar macht. Beim ersten Löwenkäfig ist ein Puzzleteil. In der Achterbahn müßt Ihr kurz vor den Kisten abspringen und Eure Freunde befreien.
Die Level 8 und 9 müßt Ihr nicht spielen, da auch dort keine Freunde sind.

Obermotz:
Stellt Euch in die linke Ecke und wartet, bis sich die Laserstrahlen verzogen haben. Springt über die Euch entgegenkommenden Köpfe. Jetzt müßt Ihr zweimal über die zielsuchenden Bälle springen.
Beim dritten Mal springt dem Zauberer auf den Kopf. Hiernach teleportiert er sich auf die obere Plattform. Ihr müßt den Köpfen und Bällen ausweichen. Den Laserstrahl übersteht Ihr, wenn Ihr Euch zwischen den dritten und vierten Ring (auf dem grünen Zaun im Hintergrund) stellt. Danach erscheint der Magier auf der linken Seite. Hier wiederholt Ihr alles, was Ihr schon rechts gemacht habt.
Wiederholt diesen Vorgang sechsmal. Wenn Ihr alle Freunde befreit habt, könnt Ihr Euch beruhigt zurücklehnen und auf eine gelungene Endsequenz freuen.

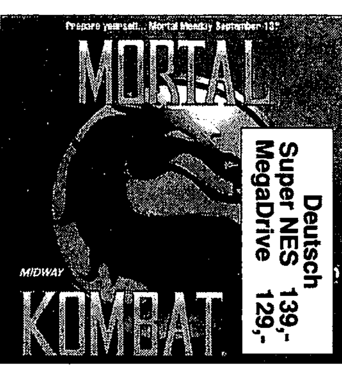


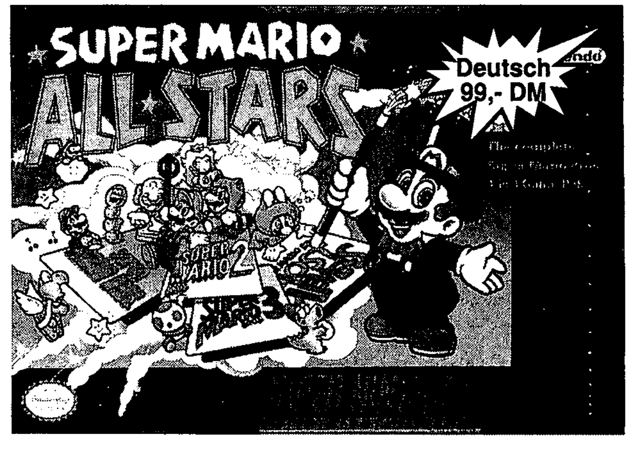
Super Swiv (Super Nintendo)

Jeep oder Hubi? Das ist hier die Frage, gestellt vom Zeichenkünstler Kim Griesch aus Nürnberg. Er versteht es hervorragend, Tips und Karten mit Witz und Talent zu präsentieren.

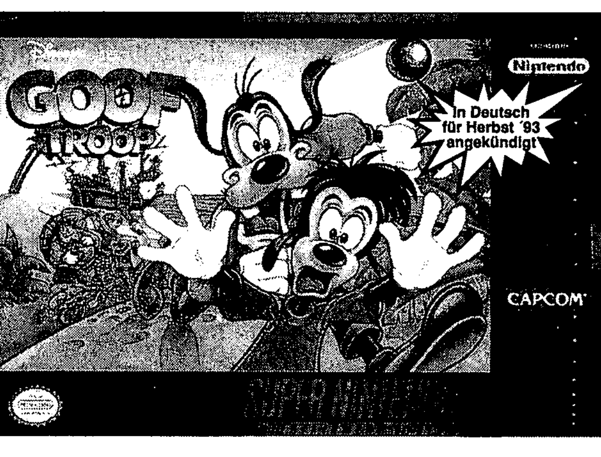
Big Boss Nr. 1
Zerstört erst links und rechts die beiden kleineren Kanonen und begebt Euch danach zu Tor 1. Wenn es sich öffnet, laßt Ihr Eure Specials los und jagt den Panzer in die Luft. Jetzt schnell zum anderen Tor und den Vorgang wiederholen. Paßt auf die zwei Kanönchen in der Mitte auf, aber vernichtet sie nicht, weil Ihr

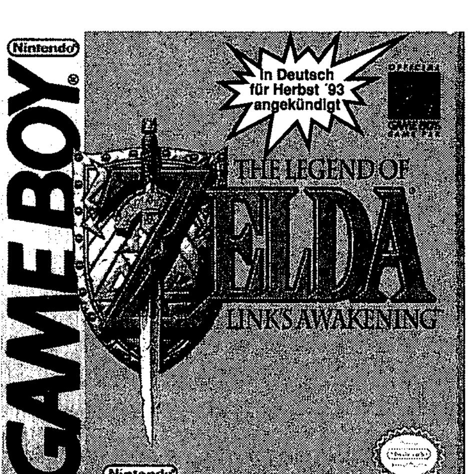












Wir führen:

Höllisch, diese Auswahl bei CWM !

SUPER NES
MEGADRIVE
MEGA CD
TURBO DUO
NEO GEO
GAMEBOY
MANGA VIDEO
ZUBEHÖR

Himmlisch, diese Preise bei CWM !





Bestell Hotline: 05322 54081

Cool bleiben, Jungs. Am 1.+2. Oktober Eröffnungsfete in Stuttgart. Mit Super Angeboten, Gewinnverlosung und Mehr... Nichts wie hin !

Aktuelle Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag oder bei Warenlieferung anbei. Alle Artikel im Laden oder per Versand. Angekündigte Titel bei Drucklegung (31.08.93) noch nicht lieferbar. Angegebene Preise gelten für Versand. Weitere Info´s telefonisch.





CWM COMPUTER
38667 Bad Harzburg * Schmiedestr. 5
Tel.: 05322 54081 (Versand & Laden)

70178 Stuttgart * Rotebühlstr. 90
Tel.: 0711 610095 (Nur Ladenverkauf)

Versand per NN zzgl.Porto. Keine Gewähr für Kompatibilität von Importen. Ladenpreise können differieren.

sonst ein Hubschraubergeschwader im Nacken sitzen habt.

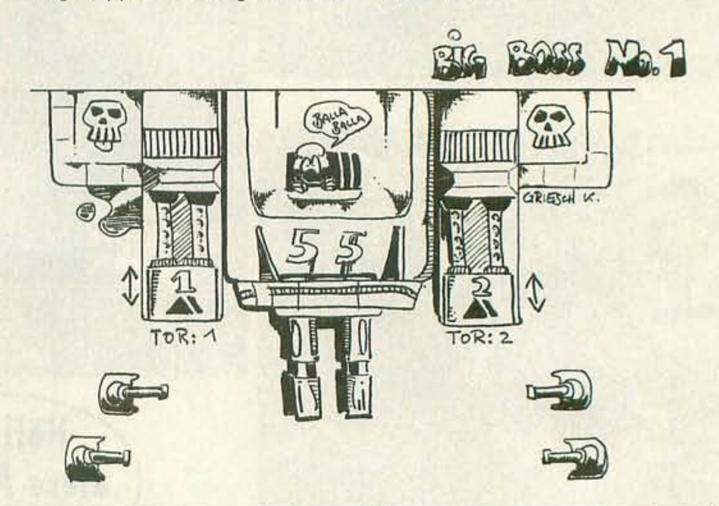
Big Boss Nr. 2
Unter dem Beschuß der kleinen Kanonen wagt Ihr Euch unter die erste Glaskuppel. Weicht den Schüssen aus und wartet, bis sich die Kuppel öffnet. Der Laser feuert drei Strahlen auf Euch ab. Sofort nach diesem Beschuß zündet Ihr Eure Specials, am besten die J.Raketen (Special X). Nachdem Ihr die erste Kuppel zerstört habt, feuern die kleinen Kanonen mit erhöhter Schußfrequenz. Nehmt Euch nun die restlichen Kuppeln vor.

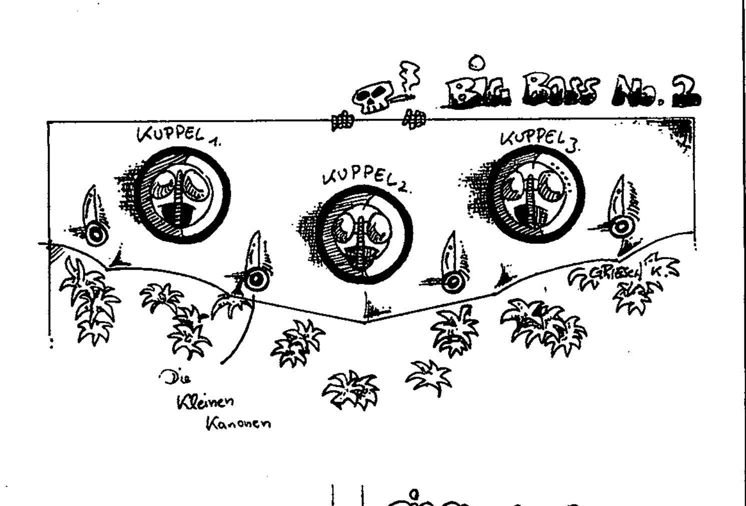
Big Boss Nr. 3
Erstmal die kleinen Ballermänner links und rechts abknallen. Wenn der mittlere Teil der Basis einen Kreis von Plasmakugeln auf Euch abfeuert, dürft Ihr Euch nicht abdrängen lassen, sondern müßt den kleinen Durchlaß im Kreis rechtzeitig erreichen. Benutzt gleich Eure Specials (am besten S Feuerkreis) und haltet auf Position 1 bis zur Zerstörung. Vorsicht, die Armierungen feuern in drei Formationen Feuerbälle ab. Bei Position 2, 3 und 4 verfahrt Ihr ebenso. Achtet besonders auf den nun häufiger erscheinenden Plasmakreis.

Big Boss Nr. 4
Nachdem Ihr dem Antriebsstrahl erfolgreich ausgewichen seid, warten zwei Raketenwerfer auf Euch. Ballert den linken ab, bevor er sich vom Luftschiff trennt. Jetzt rechts genauso verfahren. Unter geschicktem Umgehen der Rotorblätter und Kugeln schaltet Ihr nochmals zwei Raketenwerfer aus. Nehmt nun den letzten Rotor unter Beschuß. Das Luftschiff läßt vorne links und rechts abwechselnd acht Kampfschiffe raus, die Ihr abschießen müßt. Benutzt Eure Specials, bis sich der Rotor vom Schiff trennt. Er wird sich in ein Flugzeug verwandeln, welches Raketen, Plasma und Feuerkugeln abwirft.

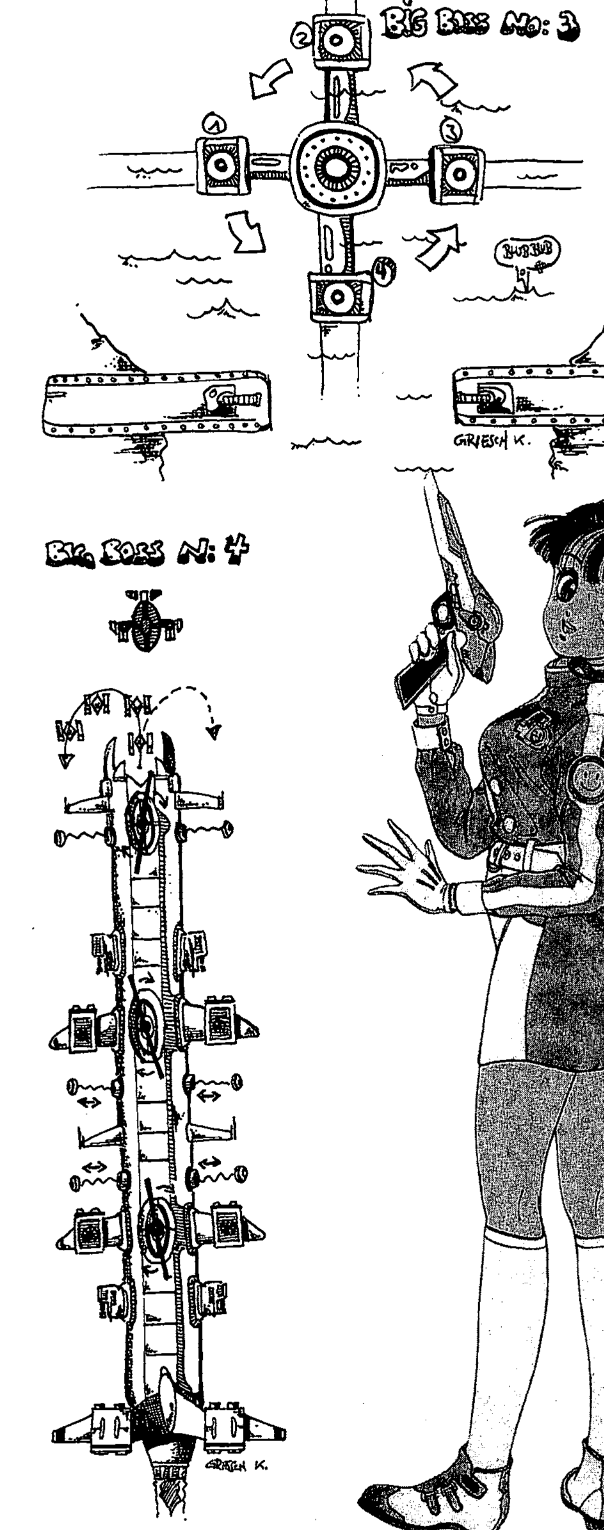
Big Boss Nr. 5
Nähert Euch vorsichtig dem schwenkenden Flammenwerfer und ballert mit dem A-Schuß, den Ihr in diesem Level erhaltet. Den Flammen und Lavabrocken ausweichen.

Last Boss
Feuert aus allen Rohren auf die Megakuppel, die langsam nach hinten fährt und an einem Loch stehen bleibt. Laßt Eure Specials auf die Kuppel los, bis sie das Loch freigibt. Wenn der Superspezialschuß am Bildschirm auftaucht, schnappt ihn Euch und laßt ihn ins Loch sausen. Während der ganzen Ballerei müßt Ihr Euch auf ein paar Hubschraubergeschwader, Panzer und Flugminen gefaßt machen. Wenn Ihr es geschafft habt, dürft Ihr Euch die Megadetonation anschauen.



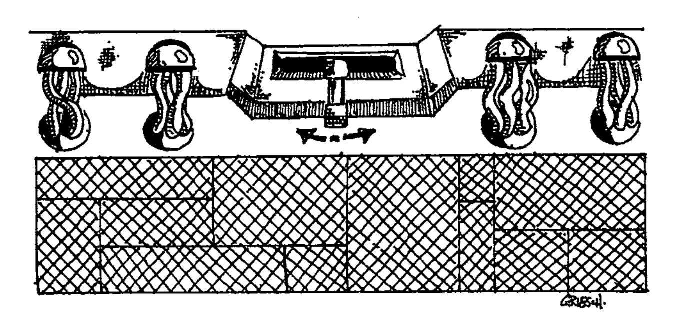


Big Boss No. 2
Kuppel 1.
Kuppel 2.
Kuppel 3.
Die Kleinen Kanonen
Griesch K.

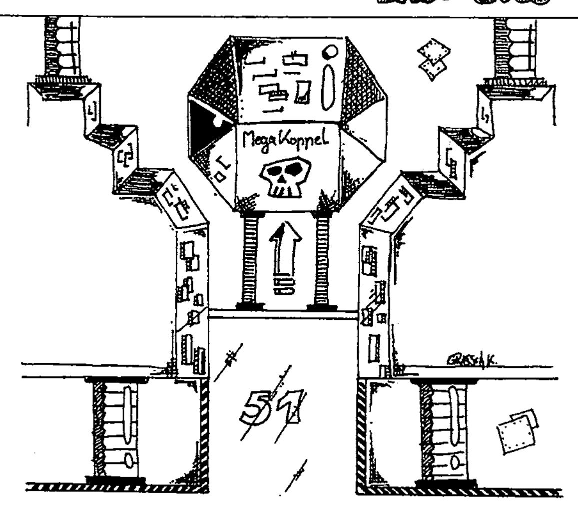


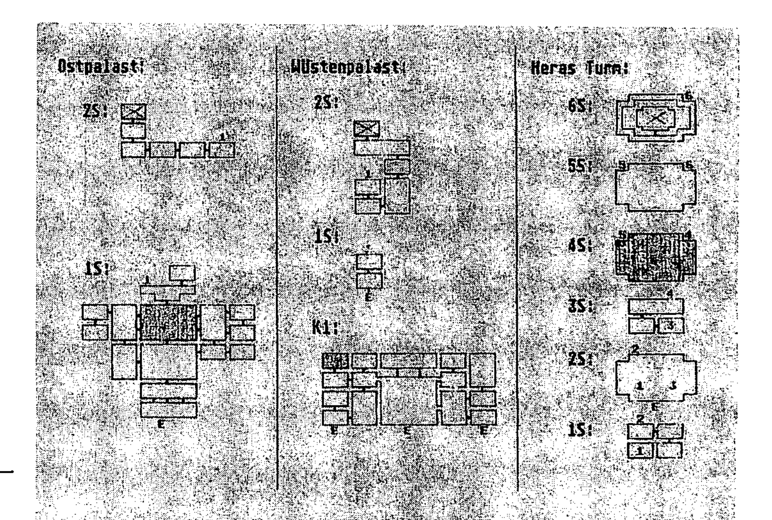
Big Boss No: 3
Big Boss No: 4
Griesch K.

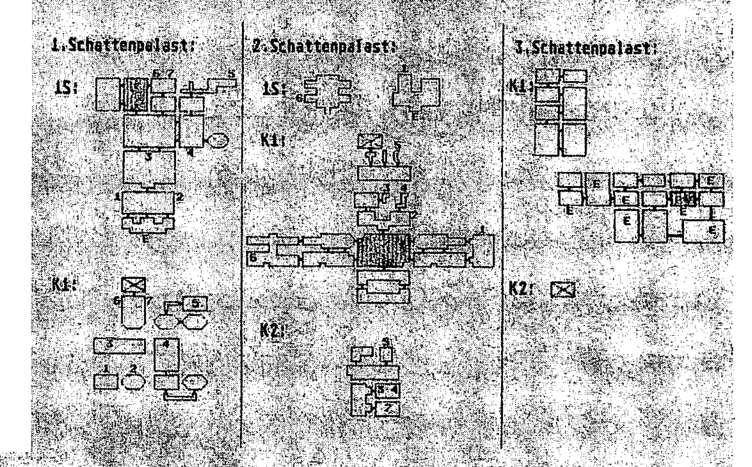
BIG BOSS NO: 5



LAST BOSS

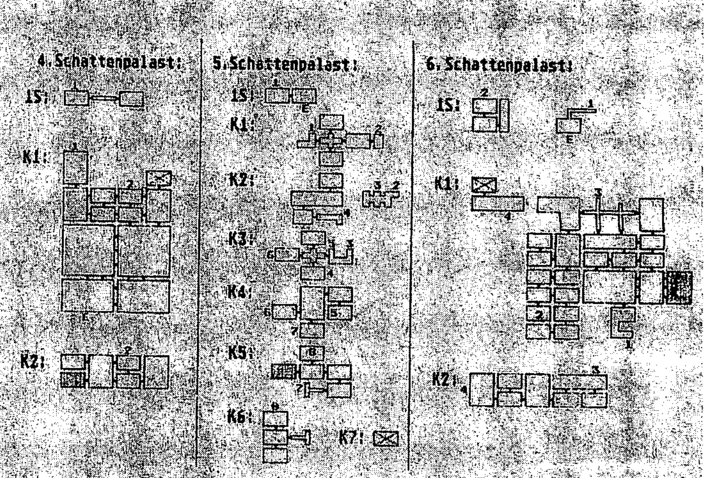


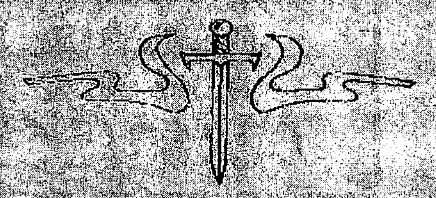


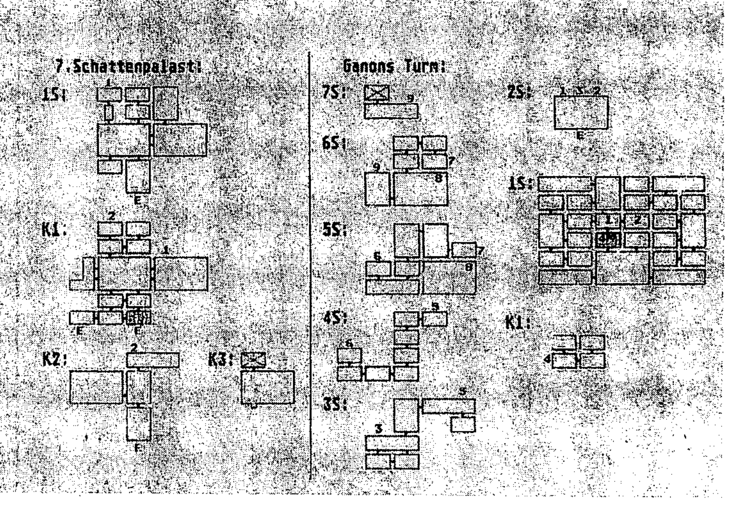


Zelda 3 (Super Nintendo)

Die schönen Karten der Paläste und Türme von Jens Heinrichs und Thomas Huth aus Trossingen wollten wir Euch nicht vorenthalten.







Legende:
- = normaler Raum
- = Raum mit großer Truhe
- = Endgegner

E = Eingang
S = Stockwerk
K = Keller

Mega Man 3 (Game Boy)

Die Endgegnertaktiken machen unserem kleinen Robothelden das Leben leichter. Michael Hussinger aus Losheim wußte, wie man's anstellt.

Sparkman (Karte Nr. 1)
Sparkman springt von Position S1 über S2, S3 und S4 zu S5. Während er noch zu seiner dritten Position springt, ladet Ihr Euch auf und springt zur Position M2. Dort lauft Ihr immer gegen die Wand und feuert, sobald er mit Euch auf einer Höhe ist, Euren Beam ab. Wenn Sparkman sich auflädt, um den Blitz zu werfen, habt Ihr verschiedene Möglichkeiten, je nachdem, wo er im Moment verweilt:

a) Position S1, S5
Ihr bleibt, wo Ihr seid und springt lediglich über seinen Schuß.

b) Position S2, S4
Ihr springt, sobald der Schuß fliegt, auf den Turm rechts von Euch und springt von dort aus über den Schuß zu M2.

c) Position S3
Wir benutzen den in der Karte eingezeichneten "Kurvensprung".

Snakeman (Karte Nr. 2)
Ballernd bleibt Ihr auf M1 stehen und überspringt die herankommenden Schlangen. Wenn Snakeman auf Eure Plattform springen will, lauft Ihr einfach unter ihm durch nach M2. Rennt er den Weg zurück, springt Ihr auf die rechte Seite der Säule in der Bildschirmmitte und überspringt Snakeman, sobald er neben Euch gelandet ist. (Ballern nicht vergessen!)

Geminiman (Karte Nr. 3)
Anfangs lauft Ihr einfach permanent hin und her, ballert und überspringt die Geminis. Ist nur noch einer übrig, ballert Ihr vom linken Bildschirmrand aus auf ihn ein und überspringt seine Schüsse. Um bereits umherfliegenden Schüssen auszuweichen, prüft Ihr schnell, wo der Auftreffpunkt sein könnte und verlaßt diesen so schnell wie möglich.

Shadowman (Karten Nr. 4.1-4.4)
Da man Shadowmans Taktiken nicht auf einer Karte unterbringen würde, fertigte Michael für jede Situation eine eigene an:

Fall 1 (Karte 4.1)
Shadowman macht einen kleinen Sprung. Ihr bewegt Euch nicht, sondern ballert mit genügend Abstand auf ihn.

Fall 2 (Karte 4.2)
Shadowman macht einen Sprung. Ihr rutscht unter ihm durch, solange er in der Luft ist.

Fall 3 (Karte 4.3)
Shadowman rutscht durch den Bildschirm. Wir springen über ihn hinweg, sobald er sich uns nähert.

Fall 4 Karte 4.4)
Shadowman schießt zwei Shuriken auf Euch. Ihr springt einfach zwischen ihnen durch.

Giant Suzy (Karten Nr. 5.1-5.5)
Da die Karte 5.1 etwas unübersichtlich geraten ist, hat Michael die Taktiken von Supersuzy freundlicherweise nochmals in vier Sonderfälle unterteilt.

Fall 1 (Karte 5.2)
Ihr springt über den wütenden Giant Suzy, der nun geradewegs auf Euch zukommt.

Fall 2 (Karte 5.3)
Ihr rutscht über den Boden hinweg bis zur anderen Seite des Raumes hinüber, während Suzy über die Decke schwebt.

Fall 3 (Karte 5.4)
Sobald Suzy seinen Standpunkt verläßt, rutschen wir unter ihm durch (Achtung Risiko: Rutscht so, daß er Euch an seinem höchsten Punkt überfliegt).

Fall 4 (Karte 5.5)
Siehe Karte 5.4, nur solltet Ihr darauf achten, Suzy an seinem von Euch am weitesten entfernten Punkt zu passieren.

Skullman (Karte 6.6)
Ballernd bleibt Ihr auf Position M1 stehen, bis Skullman angesprungen kommt. Nun rennt Ihr zur Position M2 und wartet darauf, daß er zurückgelaufen kommt. Jetzt überspringt Ihr ihn und landet auf M1. Das ist die Gelegenheit, ihm einen Beam in den Rücken zu schießen, den Ihr auf M2 aufgeladen hattet. Zündet er sein Schutzschild, könnt Ihr nur abwarten. Fängt er an zu ballern, lenkt Ihr seine Schüsse durch und springt nach oben.

Diveman (Karte 7)
Einfach drüberspringen, wenn er angeschwommen kommt. Ihr müßt dennoch stets ins Wasser schießen, um seine Torpedos unschädlich zu machen. Da das nicht ganz einfach ist, solltet Ihr den Schutzschild und ein bis zwei E-Tanks in Reserve haben.

Drillman (Karte 8)
Sobald er sich in die Erde bohrt, lauft Ihr zwischen den Punkten M1 und M2 hin und her wie blöde. Wenn Ihr merkt, daß Drillman hervorkommt, rennt Ihr in eine Richtung, dreht Euch in seine Richtung und eröffnet das Feuer. Nicht vergessen, über seine Schüsse zu springen.

Dustman (Karte 9)
Um seinem Sog zu entkommen, springt und lauft immer vor ihm weg. Achtung, er springt schnell auf Eure Position, und wenn Ihr Pech habt, direkt auf Euch drauf. Deshalb müßt Ihr Euch darauf einstellen, daß er jeden Moment auf Euch zukommt. Ist dies der Fall, müßt Ihr zur Seite rutschen. Spuckt er Bomben, springt Ihr gerade hoch, damit die Splitter an Euch vorbeifliegen.

Punk (Karte 10)
Kleiner Trick: Verwandelt er sich in die Säge, drückt Ihr "Start", wenn er sich nach links bewegt. Auf diese Weise erkennt Ihr, ob er eher oben oder mehr unten heranrotiert. Dann unterrutscht bzw. überspringt Ihr ihn, während Ihr Mega Man aufladet. Sobald er sich dann wieder öffnet, verpaßt Ihr ihm einen Beam. Dann müßt Ihr nur noch ballern und Schüsse überspringen, bis das Spielchen von vorne losgeht.

Doc Wily (Karten 11, 11.2)
Phase 1:
Ihr ladet den Beam auf und rutscht unter seiner Maschine durch, wenn sie springt. Sobald Wily gelandet ist, springt Ihr und feuert ihm den Beam in die Pilotenkanzel. Das zieht Ihr mehrere Male durch und schon beginnt Phase 2.

Phase 2:
Sobald Wily sichtbar geworden ist und seine Energie zurück hat, geht's ans Eingemachte. Ihr wartet am linken bzw. rechten Bildschirmrand, bis eines seiner Geschosse nah an ihn selbst heranfliegt. Das ist Eure Chance: Mit der Punk-Waffe spurtet Ihr heran und schießt eine Säge unter seiner nächsten Kugel hindurch. Danach rennt Ihr sofort wieder zurück und wartet auf die nächste günstige Kugel.



Jungle Strike (Mega-Drive)

Gunnar Ivers aus Bad Harzburg jonglierte seinen Apache durch alle tropisch-feuchten Missionen des Antidrogenfeldzugs.

Zu den Karten:
Die Karten beinhalten meistens nur die Objekte, die während des beschriebenen Operationsverlaufs nicht auf der Karte zu sehen sind. Daraus ergibt sich, daß alle Werkzeugkästen, Benzintanks oder Waffenkästen, die eingetragen sind, sich meist unter bzw. in Fahrzeugen oder Häusern befinden.
Allgemeine Tips
...zu defensiven Lagen:
Sobald man unter Beschuß steht, sollte man, sofern dieser von hinten kommt, in einer stumpfen, aber langezogenen Rechts- oder Linkskurve dieser Bedrohung entfliehen. Anders ist es, wenn man entgegengesetzt der Befeuerung fliegt, dann ist die Kurve rückwärts zu nehmen.

...zu offensiven Lagen: Fliegt auf das Objekt zu und ballert so viel wie möglich. Falls es beim Anflug noch nicht zerststört wird, so müßt Ihr, wenn Ihr nicht ein Leben verlieren wollt, über das Objekt hinausfliegen, drehen und es wieder beschießen. (Das Überfliegen ist schlecht bei Gatling Guns und anderen Flaks, da diese schneller drehen als man selbst!)

Level 1: Washington DC
Hier empfiehlt es sich, Mission 1 und 2 als erstes durchzuführen: Befreit die historischen Gebäude und zerstört, auf dem Weg von einem zum anderen, die HQs der Terroristen. (Die Gefangenen nicht vergessen!) Nun solltet Ihr Mission 3 und 4 in Angriff nehmen: Zerstört jede Autobombe und befreit den Agenten Akbar sobald Ihr in seiner Nähe seit. Jetzt ist zu empfehlen, zuerst (Mission 5) den Präsidenten nach Hause zu bringen. Dazu räumt Ihr alles aus dem Weg, was sich Euch in den Weg stellt. Sobald Ihr den Präsidenten am CIA-Gebäude vorbeigebracht habt, zerstört dieses und schnappt Euch den feindlichen Spion.

Level 2: Sub Attack (Code: RLMY3B9WHZD)
Habt Ihr Lust, mit dem Hubschrauber über die *Brücke* zu kommen? Na dann gut lesen: Fliegt an den südlichen Rand der Karte, so daß Ihr das Ende der Brücke sehen könnt. Bewegt Euren Apache so, daß er genau nach Süden zeigt. Jetzt drückt ein bis zwei Mal auf die "nach Links drehen"-Taste, bis sich der Hubschrauber leicht nach Süd-Osten gedreht hat. Drückt Ihr nun beständig auf "Beschleunigen", so passiert der Apache die Brücke! (Nicht loslassen!) Um zurückzukommen, stellt Euch paralell zur Brücke in Richtung Nord-Westen und fliegt nun seitlich auf die Brücke zu (*Linken! Nicht zu schnell!*). Sobald Ihr, nachdem Ihr scheinbar unter der Brücke wart, wieder auftaucht, haltet den Hubschrauber auf dieser Position und dreht dann nach links. Zur Operation ist zu sagen, daß Ihr zuerst die Navy Seals retten solltet und danach den elektrischen Zaun ausschalten. (Benutzt ruhig Hellfires gegen die Bewachung.) Jetzt fliegt oder fahrt über die Brücke und klaut das Plutonium. Einfach draufballern! Danach befreit Ihr Faceman (F15 *Pilot*). Nun müßt Ihr das Hovercraft haben, um die U-Boote zu zerstören. Am besten meistert Ihr dies, indem Ihr drei Wasserbomben vor einem U-Boot aus dem Hovercraft werft. (Operation 2 ohne Karte!)

Level 3: Training Ground (Code: 9VMGZJYBWL3)
In diesem Level ist es am besten, die Missionen in der angegebenen Reihenfolge zu absolvieren. Mission 1: Im Vorbeiflug alle Türme des Camps zerstören. Mission 2: Den Soldat im Dschungel aufnehmen. Nach-

dem Ihr den Turm zerstört habt, setzt Ihr ihn in der Landezone ab. Mission 3: Im Überflug die Radare auslöschen. Mission 4: Den Experten aus dem Haus schießen und ihn zu den Strommasten bringen. Mission 5: Das Panzerdepot zerstören. (Nur drei Panzer können schießen!) Mission 6: Wie M. 3. Mission 7: Alles zerstören, aber den Commander mitnehmen. Mission 8: Um herauszufinden, welches Haus man zerstören muß, um den Reaktor und das Plutonium zu bekommen, bietet es sich an, die Karte zu befragen. Achtung: In einem Haus steht ein Maschinengewehr.

Level 4: Night Strike (Code: XTMYR74MZYW)

Zuallererst solltet Ihr so weit wie es geht nach Süden fliegen. Am Kartenrand angekommen, setzt Ihr am äußersten Rand Euren Weg nach Westen fort. Den Turm und den Hubschrauber ignorieren! Sobald Ihr vor Euch einen weiteren Turm seht, entfernt seine Besatzung mit zwei gezielten Hydras. Im Nord-Westen solltet Ihr nun ein kleines Haus sehen (Kaserne). Fliegt dorthin und sofort weiter vor den Hangar. Dort angekommen, ballert Ihr ein paar Hydras in Richtung des soeben erschienenen Turms. Jetzt solltet Ihr in Richtung Westen einen ACAR wegpusten (vergewissert Euch auf der Karte, wo er steht). Im Norden sind jetzt vier Kasernen: In der nächstgelegenen ist ein Werkzeugkasten, in der übernächsten ein Commander, der Euch verrät, wo sich sämtliche Benzintanks und Waffenbehälter befinden! Der beste Weg ist nun Mission 2 durchzuführen, danach Mission.4 und 5. Zerstört nun die Pads der Mission 3 und die Türme der Mission 1. Jetzt habt Ihr die Zeit, Euch über die Waffenfabrik herzumachen, (Mission 6). Die ACARs umfliegen!

Level 5: Puloso City (Code: VNPFRL6HDBM)

Zuerst solltet Ihr in Richtung Norden fliegen: Das zweite Haus, welches Ihr seht, verbirgt ein Leben. Nun fliegt Ihr zu dem Punkt, der auf der Karte als Nummer 1 verzeichnet ist, (Zerstört aber die Stromleitungen auf dem Weg) nämlich eine Wiese, auf der zwei Häuser stehen. Zerstört diese! (Achtung: den MLRs ausweichen!) Wenn dies vollbracht ist, fliegt Ihr zur Polizeistation (2), steigt auf das Motorrad und zerstört alle Armoured Cars und MLRs auf der Karte. (Die Zünder aus den Armoured Cars mitnehmen!) Nun zurück zum Apache und holt das C4. Jetzt sofort in Richtung Mission 8: Landet vor dem Warroom des Drogenbarons, Angreifer wegpusten und den Copiloten per Leiter an Bord nehmen. Nun könnt Ihr Euch getrost der restlichen Missionen in folgender Reihenfolge annehmen. (Mi.1, Mi.2, Mi.3)

Level 6: Snow Fortress (Code: WSGBNZDKWL7)

Das erste, was Ihr tun solltet, ist Wild Bill zu befreien. Dazu fliegt Ihr zu dem auf der Karte angegebenen Gefangenenlager. Dort radiert Ihr erst einmal die Verteidigung aus. (In diesem Lager befindet sich unter dem südlichsten Turm ein Waffenbehälter und in dem östlichen der beiden Mitteltürme ein Werkzeugkasten!) Weiterhin nehmt Ihr außer Wild Bill, der daran zu erkennen ist, daß er allein in einem Haus ist, fünf weitere Gefangene mit. Befreit nun die Landebasis, indem Ihr den westlichen Panzer zerstört und das Iglu so lange beschießt, bis der Landeplatz frei ist. Nun könnt Ihr Mission 6 vollenden: Fliegt in Richtung Osten, bis es nicht mehr weitergeht, danach weiter nach Süden, ebenfalls bis zum Kartenrand. Zurück nach Westen, wo Ihr auf eine Mauer stoßt. Dieser Mauer folgt Ihr bis zu einem Haus, (den

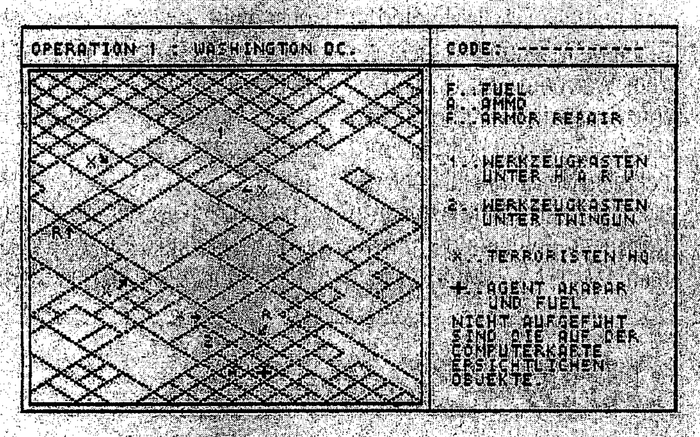
Strommast eliminieren). Nehmt das Leben im Haus auf und fliegt in gleicher Richtung weiter. Wenn Ihr das Ende erreicht habt, setzt Ihr Euren Weg nach Norden fort und löscht den Radar aus. Nachdem Ihr das getan habt, kehrt Ihr zurück zur Mauer und fliegt in die ehemalige Danger Zone. Die dortigen Panzer zerstört Ihr aus sicherer Entfernung mit der Gurt-MG, dann macht Ihr die Power Station gefolgt von den restlichen Strommasten dem Erdboden gleich (Warnung vor den Panzern!). Wenn das vollbracht ist, widmet Ihr Euch den unterirdischen Festungen, welche in der Nähe der Hubschrauber zu finden sind. Achtung: Nicht zu viel in die Festungen ballern, da Gefahr besteht, daß Ihr die Sprengköpfe trefft. (Dann nämlich könnt Ihr alles von vorne beginnen.) Jetzt löscht Ihr die Radare aus und zerstört die Raketendepots. Beschießt diese von den Mauern aus, ohne daß Euch jemand trifft. Zu guter Letzt befreit den General und zerstört die Raketenabschußrampen.

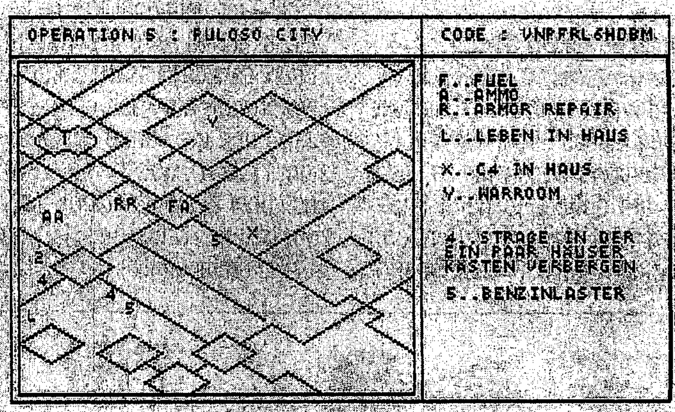
Level 7: River Raid
(Code: TMJX6CFDYRP)

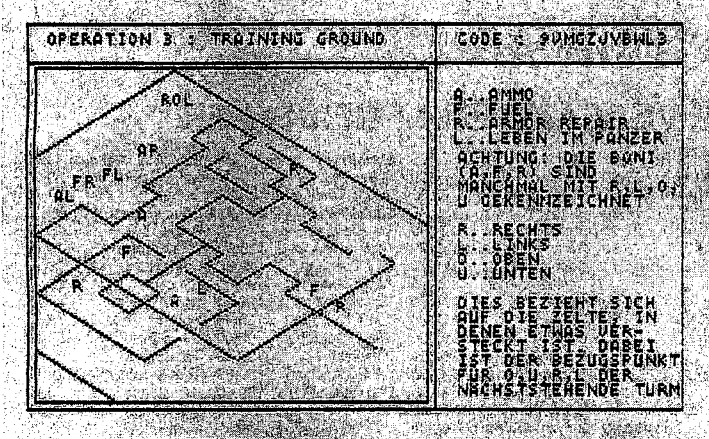
Vier Leben gefällig? Ok: Fliegt zum Punkt 1 auf der abgedruckten Karte. Erledigt alles und jeden. Die Leben sind in kleinen Pyramiden versteckt, die relativ leicht zu finden sind. Von jetzt an ist es leicht: Fliegt zur F-117 und befreit sie. Das Flugzeug steht unter einem Netz auf der Landebahn. Tips zum weiteren Verlauf: Beim Angreifen von Zielen darauf achten, daß man nicht gegen dieses stößt: Kreisend angreifen. Die mittleren Pyramiden verstecken die Raketen der Mission 6, man kann sie mit der F-117 zerstören oder mit dem Apache aufnehmen.

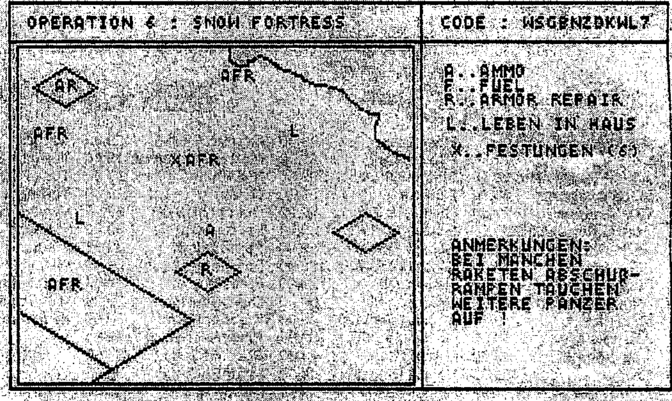
Level 8: Mountains
(Code: 7GJDVHCZJK7)

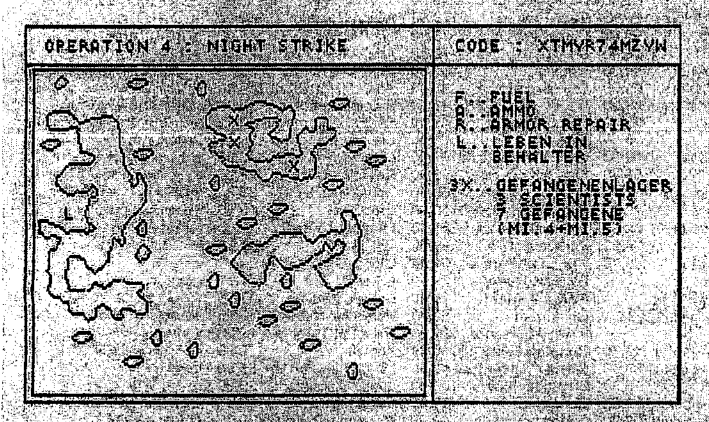
Diese Mission ist besonders schwer, also verzweifelt nicht, wenn Ihr ein paarmal kaputtgeht. Hier empfehle ich zuerst die Towers zu zerstören. Achtung vor den Panzern. Die nächste Mission, die durchzuführen ist, ist Nr.2. Die Raketen befinden sich um Punkt 1 auf der Karte. Wenn dies erledigt ist, geht Ihr am besten zur Mission 3 über, in der Ihr die Powerstation zerstören solltet (Achtung Hubschrauber!). Sobald Ihr das erledigt habt, ist die Villa an der Reihe. Beschießt diese und ihre Verteidigung aus sicherer Entfernung. Nachdem das erledigt ist, wid-

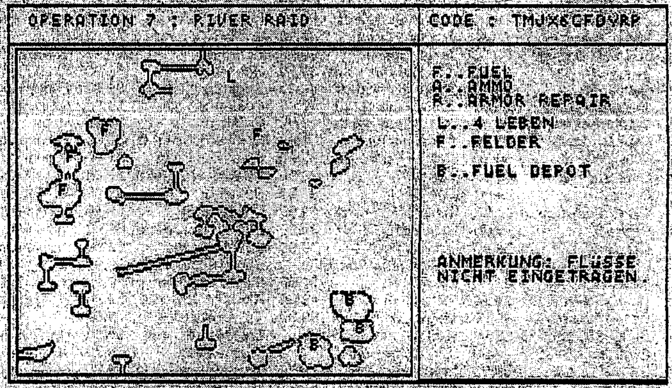












Games Unlimited SUPER SERVICE

INHABER: CHRISTIAN MANN

Händler- anfragen erwünscht!

LADENGESCHÄFT: 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1 (+ Versand) · Ladenpreise = Versandpreise

Bitte wählen Sie: (0 61 31) 23 80 27 / 23 80 29 / 23 80 85 · Fax: (0 61 31) 23 80 62

Weitere Ladengeschäfte: 63739 Aschaffenburg, Am Roßmarkt 38 · Frankfurt-Bockenheim, Am Weingarten 11 · 35390 Gießen, Mühlgasse 2 · 27570 Bremerhaven, An der Mühle 45

Mortal Kombat	**SNES**	**us.**	**149,90**
Pirates Gold	**SNES**	**us.**	**i.V.**
Streetfighter Turbo	**SNES**	**us./dt.**	**139,90**
Super Mario All-Stars	**SNES**	**dt.**	**129,90**
Jurassic Park	**MD**	**dt.**	**119,90**
Streetfighter 2 Champ.	**MD**	**dt.**	**139,90**
Ultimate Soccer	**MD**	**dt.**	**119,90**
Silpheed	**MD-CD**	**us.**	**139,90**

Sie erreichen uns während der Woche (auch Sa.) von 09 - 22 Uhr. Ihr Auftrag wird noch am selben Tag bearbeitet. Wir führen auch Spiele, die nicht in dieser Liste stehen, für Amiga, PC, CD-Rom usw. Kostenlos schicken wir Ihnen unsere komplette Liste zu (liegt bei jeder Bestellung bei).
Wir nehmen gerne Vorbestellungen für Spiele, die es noch nicht gibt, entgegen. Lieferung bei Vorkasse 4,90 DM; bar, EC-Scheck bis 400,- oder V-Scheck; NN + 9,90 DM, Eilzustellung zzgl. 8,50 DM. UPS 14,90 DM (7,90 DM VK UPS); Ausland nur Vorkasse 20,- DM, ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Tippfehler, Irrtümer vorbehalten.

Super Nintendo

Programm	Version	DM
Universal-Adapter		49,90
4-Player-Adapter		79,90
Action Replay Pro	dt.	129,90
Alien 3	dt.	139,90
Aliens vs. Predator	us.	139,90
Asterix	dt.	139,90
B.O.B.	dt.	129,90
Battletoads	dt./us.	149,90
Bubsy	dt./us.	139,90
Claymates	us.	139,90
Cool Spot	dt./us.	139,90
Cybernator	dt.	139,90
Desert Strike	dt.	129,90
Dungeonmaster	us.	159,90
Equinox (Solstice 2)	jp.	159,90
Evolution	dt.	139,90
F-1 Pole Position	dt.	i.V.
F-15 Strike Eagle	us.	149,90
Final Fantasy II	us.	149,90
Final Fight 2	us.	139,90
Flashback	us.	i.V.
FX-Trax	us.	i.V.
Humans	us.	149,90
James Pond Robocod	us.	139,90
Jimmy Connors Tennis	dt.	139,90
John Madden '93	dt.	139,90
Jungle Strike	us.	i.V.
Jurassic Park	us.	139,90
King Arthur's World	dt.	139,90
Lost Vikings	us.	139,90
Mario is missing	us.	139,90
Mech Warrior	us.	149,90
Mortal Kombat	us.	149,90
NHL Stanley Cup	us.	i.V.
NHLPA Hockey	dt.	139,90
Operation Logic Bomb	us.	i.V.
Parodius	dt.	129,90
PGA Tour Golf 2	us.	i.V.
Pirates Gold	us.	i.V.
Player Manager	dt.	139,90
Pocky & Rocky	us.	139,90
Polterguy	us.	139,90
Populous 2	jp./us.	149,90
Powermonger	dt.	134,90
R-Type 3	us.	i.V.
Reilroad Tycoon	us.	149,90
Rock'n'Roll Racing	us.	139,90
Sensible Soccer	dt.	i.V.
Shadowrun	us.	149,90
Sim City	dt.	109,90
Sim Earth	us.	149,90
Soul Blazer	us.	149,90
Starwing	dt.	129,90
Streetfighter Turbo	us./dt.	139,90
Striker	dt.	129,90
Super Bomberman	dt.	139,90
Super Emp. Str. Back	us .	139,90
Super Form. Soccer 2	us.	139,90
Super Kick Off	dt.	139,90
Super Mario All-Stars	dt.	129,90
Super Mario Kart	dt.	109,90
Super Off Road	us.	139,90
Super Probotector	dt.	129,90
Super Slap Shot	us.	139,90
Super Star Wars	dt.	124,90
Super Turrican	us.	124,90
Tazmania	us.	139,90
Tecmo BA Basketball	us.	134,90
Tiny Toons	dt.	129,90
Ultima 6	us.	149,90
Wing Commander	dt.	139,90
WWF Royal Rumble	dt.	144,90
Zelda III	dt.	109,90
Zombies	us.	139,90

Mega Drive

Programm	Version	DM
Universal-Adapter		59,90
4-Spieler-Adapter		i.V.
Action Replay Pro	dt.	119,90
Alien 3	dt.	119,90
Aliens vs. Predator	us.	i.V.
B.O.B.	dt.	119,90
Battletoads	dt.	119,90
Bubsy the Bobcat	dt.	119,90
Castlevania 4	dt.	i.V.
Cool Spot	dt./us.	119,90
Desert Strike	dt.	129,90
Ecco the Dolphin	dt.	119,90
F-15 Strike Eagle	dt.	139,90
Fatal Fury	dt.	129,90
Flashback	dt.	119,90
Humans	us.	129,90
John Madden '93	dt.	119,90
Jungle Strike	dt.	129,90
Jurassic Park	dt.	119,90
Landstalker	us.	139,90
Micro Machines	dt.	119,90
Mortal Combat	dt.	139,90
Mutant League Footb.	dt.	119,90
NHLPA Hookey 94	us.	129,90
PGA Tour Golf 93	dt.	119,90
Pirates Gold	us.	129,90
Polterguy	us.	129.SO
Popolous 2	us.	129,90
Powermonger	us./dt.	109,90
Railroad Tycoon	us.	i.V.
Sensible Soccer	us.	129,90
Shining Force	us.	129,90
Streetfighter 2 Champ.	dt.	139,90
Streets of Rage 2	dt.	99,90
Striker	us.	i.V.
Super Aleste	us./dt.	119,90
Super Kick Off	dt.	119,90
Super Turrican	dt.	i.V.
Thunderforce 4	dt.	119,90
Tiny Toons	dt.	119,90
Troddlers	us.	i.V.
Ultimate Soccer	dt.	119,90
Warriors of Et. Sun	us.	139,90
Warsong	us.	129 90
Zombies	us.	i.V.

MEGA CD

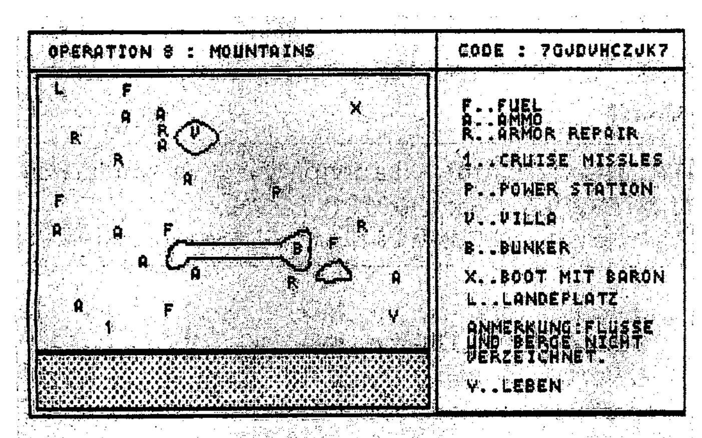
Programm	Version	DM
Mega CD 2 - Konsole 2	dt.	i.V.
Adapter / US/JP-CDs		119,90
Batman	us.	129,90
Chuck Rock	us.	119,90
Cobra Command	us.	119,90
Ecco The Dolphin	us.	119,90
Jaguar XJ 220	us.	119,90
King's Quest 5	us.	i.V.
Microcosm	us.	i.V.
Monkey Island 1	us.	i.V.
Night Trap	us.	119,90
Prince of Persia	us.	119,90
Road Avenger	us.	119,90
Silpheed	us.	139,90
Thunderhawk 3D	us.	129,90
Willy Beamish	us.	119,90
Wonderdog	us.	119,90
WWF Wrestling	us.	129,90

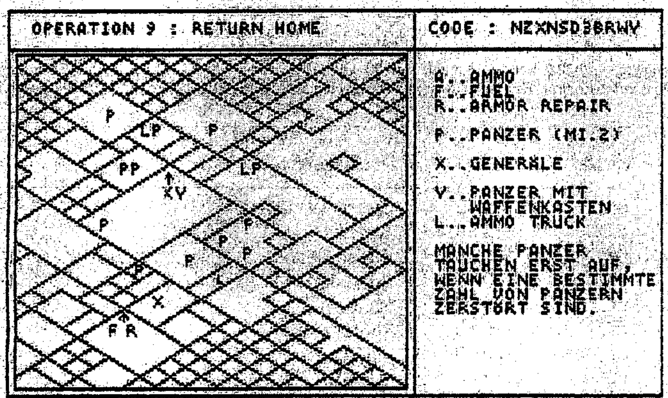
NEO GEO

Programm	Version	DM
Konsole PAL o. RGB	dt.	729,90
Art of Fighting 1	—	399,90
Art of Fighting 2	—	424,90
Fatal Fury 1	—	349,90
Fatal Fury 2	—	429,90
King of Monsters 2	—	299,90
Last Resort	—	349,90
Samurai Showdown	—	429,90
Sengoku	—	429,90
Super Baseball 2020	—	299,90
Super Side Kicks	—	379,90
Viewpoint	—	
World Heroes 2	—	429,90

Stofftier (ca. 32 cm)

Programm	Version	DM
Yoshi		49,90
S. Mario		49,90
Sonic		49,90





met Euch voll und ganz dem Flugplatz: Auch hier aus sicherer Entfernung beschießen. Jetzt habt Ihr das Wesentliche geschafft, kümmert Euch nun um den Bunker: Erst beschießt seine Verteidigung, danach ballert so lange auf ihn, bis er explodiert. Östlich von Euch findet Ihr einen Landeplatz. Landet, nehmt Euren Copiloten wieder auf und schießt den Lastwagen zu Brei. Der nun auftauchende Chopper will mit Kilbaba abhauen: Verhindern! Nach der Aufnahme Kilbabas in Euren Hubschrauber bleibt nur noch der Drogenbaron. Er befindet sich auf einem Boot im Nordosten des Gebietes. Am besten ist es, sich mit durchgängig feuerndem MG zu ihm vorzukämpfen, da der Wald voller Aphids ist.

Level 9: Return Home (Code: NZXNSD3BRWY)

Zu dieser Mission muß gesagt werden, daß sie sehr wenig Benzin zur Verfügung stellt, das heißt: So schnell, wie nur möglich von einem Ziel zum anderen fliegen. Als erstes bringt Ihr den Hubschrauber des Präsidenten aus der Stadt und ballert alles weg, was Euch in den Weg läuft, fährt oder fliegt (achtet besonders auf die Panzer). Nach der Beendigung dieser Mission geht Ihr gleich zur zweiten über: Jagt alle Panzer in der Stadt in die Luft (Karte). Jetzt zu Mission 3, bei der die Generäle, welche in zwei gepanzerten Wagen mitfahren, gefangenzunehmen sind. Leider ist es jetzt noch nicht zu Ende, erst noch den Madman und den Drogenbaron beballern. (Die Standpunkte der beiden sollten zu diesem Zeitpunkt auf der Karte zu finden sein.) Na endlich: Mission 7; die Lastwagen auf Kollisionskurs! Dazu ist zu empfehlen: Die beiden Lastwagen, die weiter entfernt vom Weißen Haus sind, nur mit der Gurt-MG beschießen, die restlichen mit allem, was der Apache noch hergibt.

Freut Euch auf den Siegeszug durch die Straßen der Hauptstadt.



Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Street Fighter (Super Nintendo)

Nachdem einige von Euch mit unserem "Modetip" aus der Ausgabe 8/93 Schwierigkeiten hatten, folgt hier das Ganze nochmals in einer kompakteren Beschreibung von Jens Borgmann aus Greven.

In dem Moment, in dem das Capcom-Logo erscheint, drückt Ihr auf dem Control-Pad die Kombination Unten, Rechts, Oben, Links, Y und B. Jetzt sollte der Anfangsbildschirm in Blau anstatt in Schwarz erscheinen. Wählt man nun Game Start, so ist es möglich mit zwei gleichen Fightern gegeneinander zu kämpfen und die Kämpfer in anderer Kleidung zu betrachten.

Unser zuverlässigster Tiplieferant Stefan Hartmann aus Ilvesheim hält wieder ein paar interessante Cheat-Goodies für Euch bereit:

Sonic Blast Man (Super Nintendo)

Falls Euch das Spiel zu einfach sein sollte, könnt Ihr mal folgenden Trick ausprobieren: Im Titelbild haltet Ihr den L- und den R-Knopf gedrückt und betätigt dann Start. Anstatt "Take that!" werdet Ihr einen Frauenschrei hören. Wenn dies passiert, hat der Trick funktioniert, und Ihr könnt im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad auf "very hard" stellen

Tecmo Super NBA Basketball (Super Nintendo)

Wenn wir schon bei extremen Schwierigkeitsgraden sind, kann Euch Stefan auch hier einen Tip verraten:
Wählt ein "Pre-Season-Game" und stellt im Control-Menü den Cursor auf das Wörtchen Control und drückt A. Nun sollte ein "Difficulty-Menü" erscheinen, in dem Ihr den Schwierigkeitsgrad variieren könnt.

Brawl Brothers (Super Nintendo)

Dieser Trick funktioniert nur mit der US-Version, da Ihr so auf die japanische Version umstellen könnt, die Unterschiede im Normalmodus und neue Optionen im VS-Modus bietet: Wenn das Jaleco-Logo erscheint, müßt Ihr die Knöpfe B, A, X und Y (in dieser Reihenfolge) **schnell** und wiederholt drücken. Wenn es klappt, könnt Ihr ein Schlaggeräusch hören. Ein Bildschirm in Grautönen erscheint. Jetzt Start drücken, worauf sich der Bildschirm nochmals verändert. Drückt dreimal nach unten, gefolgt von Start. Jetzt seid Ihr im Optionsmenü. Wenn Ihr dieses verlaßt, erkennt Ihr an den Schriftzeichen, daß Ihr die japanische Version vor Euch habt.

X-Men (Mega Drive)

Mit diesem Cheat könnt Ihr in verschiedene Level warpen, Gesundheit und "Mutant Powers" beliebig oft auffrischen und verfügt über ein unbegrenztes Backup-Team:

Sobald im Titelbild "Press Start Button" erscheint, A und C sowie Unten auf dem ersten Joypad gedrückt halten. Start betätigen und das Joypad von Port 1 auf Port 2 stecken. Wenn jetzt Magnetos Gesicht erscheint, Start drücken. Jetzt kann man den Schwierigkeitsgrad einstellen und sich einen Helden aussuchen. Das Spiel wird jetzt mit Controller 2 gesteuert, wenn ein zweiter Mitspieler mitmachen möchte, muß sein Pad in Port 1. Im "Danger Room" nach rechts oben springen und den Generator zerstören. Rechts von der "Heldenauswahl" ist eine Plattform, unter der acht Felder an der Wand und sechs Bodengitter sind. Jedes dieser Gitter entspricht einem Level von 1 bis 6. Den Helden sollte man über das Gitter stellen, das dem Level entspricht, in das man will. Das Pad nach unten halten und C drücken. Wenn während des Spiels dem Helden die Lebens- oder Mutant-Power-Energie ausgehen sollte, einfach Start und noch mal Start drücken.

← Balken

← Felder











← Gitter mit Levelzahl

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Predator 2 (Game Gear)

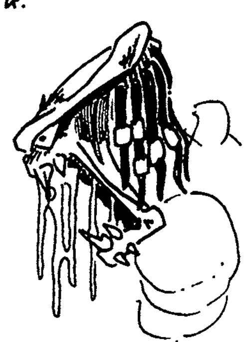
Kim Griesch aus Nürnberg erspielte alle Codes zum Spiel um die perfekte Kampfmaschine aus dem All.



Paßwörter:

2. Level: SPOGGURD
3. Level: ROTADERP
4. Level: SEGATSOH
5. Level: NAGIRRAH
6. Level: LAICIFFO

Letztes Level nicht anwählbar





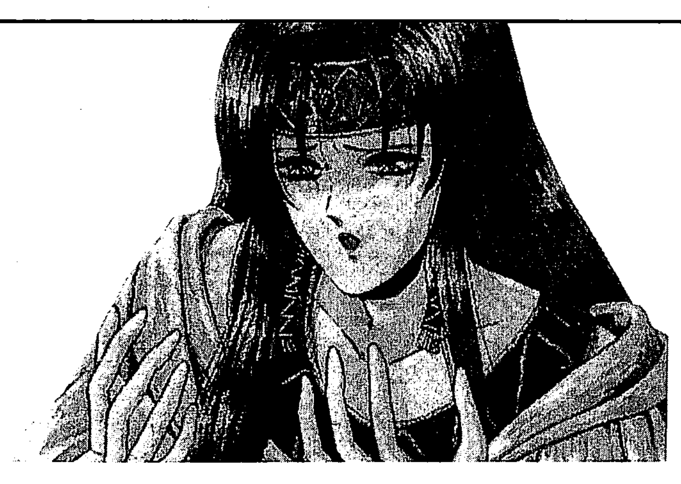
Populous (Super Nintendo)

Entgegen seinem Namen ist Lars Seemann aus Hamburg-Harburg auch als Landratte ein Strategieas. Hier einige Levelcodes des Göttergemetzels.

Level	Code
1	H3RTYD5R
8	B2N3H5L4
11	Q1ZD4P1L
16	W41VC4L15
21	K2LL4T
28	V4RY2K43L
33	T2MK5PC5N
39	C5R415RD
44	M5RC4L3G
52	J5SMPP4RT
57	N2M1SM4T
62	SH2GBH1M
69	S1D5G5P1L
75	Q1ZK5PL5W
82	C1L5XL5W
85	K2LL2NL2N
91	B3RM4JB5
97	T2M2NG5RD
101	S1DTP2L
107	Q1ZH2PB5Y
115	M2MT4ND
122	H1MW2LM4T
131	H3RTD24H5L4
137	M2N5ZLD
141	L1PD22CK
145	B3GD24B1R
151	SC55ZT
157	D531L2N
162	SH1DY5RD
167	C5R3L3G
171	Q1Z15LD
175	R2NGC4H2LL
181	K2LL3M4
187	B3R2K4M4T
195	H3RT3LD
199	C5R5XP1L
203	Q1ZC4H5L4
209	B3G3T
215	SC52K4L2N
220	V4RYK5P5RD
224	S3ZQ34P2L
228	H5B5G5C5N
236	M5R45LD
240	W41V41H2LL
245	K2LLP44ND
248	SW1K5P53T
254	SH241P4RT
258	SH1D2N4R
263	C5R3SD5R
269	L1P2L1S
273	B3GP42NG
280	SW1H2PL2N
288	S3ZT3L
294	L5WH2P5LD
301	L1PD45LD
307	M2M5M1R
315	B3RD4H1M
320	S3ZM453T
325	S1D2LD
332	M5RD24T
336	W41VS5D2CK
342	E51D2T5RY
348	V4RYC42LL
353	T2M43L
361	M2N1S4ND
367	R2NG4B5Y
373	K2LL5G5H1M
379	B3RK5PD5R
386	SH1D5XD5R
392	B2NQ1ZL1S
400	W41V5XL5W
408	SW1GB2CK
414	SH25XT5RY
422	L5WGB5RD
427	Q1Z41L3G
434	C1LQ1ZM4
440	SW1MPM4T
446	SH2PD45ND
451	H3RTM4D5R
458	B2LL5PL5W
464	W41V3SL1S
470	E512B1R
477	D53D24P2L
482	SH1DW2L5LD
491	Q1ZD244ND
502	E51D4M1R
510	SH2W2LP1L
515	H3RTD2L1S
521	M2NC4H5L4

Level	Code
526	B1D42NG
533	K2LL2k4L2N
540	V4RY4L2N
548	H5B1SB5Y
553	M2NGBC5N
559	R2NG5XD5N
564	J5STM4
572	V4RY41P4RT
576	S3Z1S4R
583	C5R54R
586	B2L41H5L4
592	W41VTT
599	SC5MP3L
605	D53P4L2N
610	SH1DM45RD
617	M2NL5D5N
624	W41VM4D5N
629	K2LL2M4
635	B3R53TM4T
642	SH1D5ZM4T
649	M2N53T2NG
654	B1DS5D2CK
660	J5SD2T5RY
668	V4RYS5D5RD
673	T2MQ34L3G
679	C5R1S4ND
685	L1P4B5Y
693	K2LL1SM4T
697	N2MW2LD5R
706	SH1D2K44R
715	Q1ZQ34T
724	J5SQ1Z2LL
728	SW13L2N
737	T2MTP2L
742	L5W35LD
747	Q1Z5G5D5N
752	W41VQ1ZM4
759	SC541M4
764	V4RYP45ND
770	SH1D5P1L
776	B2NL5PI5W
783	R2NGM4L5W
789	K2LL2NG2LL
794	H1M53T3L
800	S3ZMP5LD
806	L5WP4C5N
812	M5R5D5N
817	B3G2NGM4
826	H1MY53T
832	S3ZL5PH5L4
840	B2NYL1S
848	W41VD4L5W
855	SC5S5DT5RY
862	SH2D4T5RY
870	L5WW2LD5N
876	M5RD4H2LL
884	J5SK5P53T
890	H1M41P4RT
894	SH21S4R
900	H5B4P1L
905	M2N5XL1S
911	R2NGQ1ZB1R
917	K211MP3L
921	N2M2K45RD
929	T2M5C5N
933	S1D5XL3G
939	Q1ZQ1Z4ND
946	C1L414ND
955	B3R3SP4RT
963	H3RTL5PL1S
969	M2N3SH5L4
976	W41V2NGB1R
980	J5S1J5B
986	H1MS5D5RD
988	V4RY5ZL2N

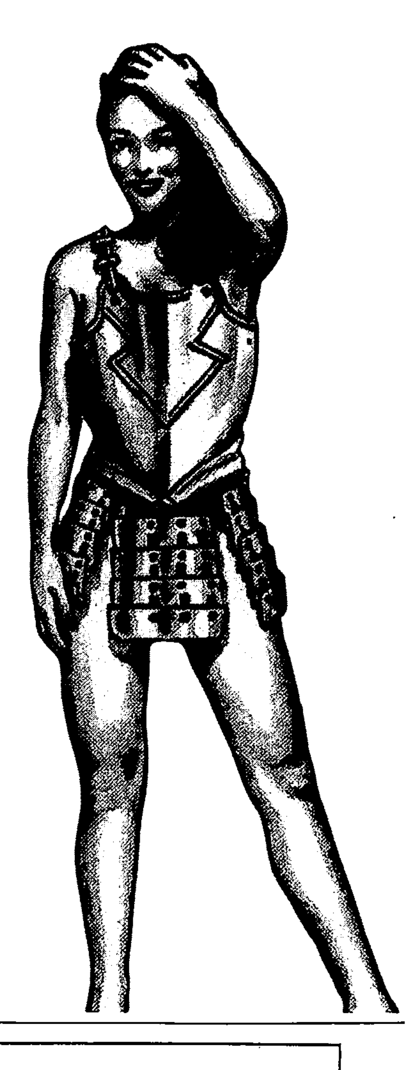




Dead Dance (Super Nintendo)

Axel Dreher aus Neuss schlug sich wacker durch Jalecos Kloppspektakel und entriß in der Rolle des SYHO seinen fiesen Gegnern nach deren Kapitulation die Paßwörter

Level Easy		Level Normal		Level Hard	
Gegner	Code	Gegner	Code	Gegner	Code
ZAZI	526 762	ZAZI	526 142	ZAZI	437 231
KOTONO	556 742	KOTONO	427 011	KOTONO	730 140
VORTZ	537 611	VORTZ	537 071	VORTZ	400 120
BEANS	527 671	BEANS	430 700	BEANS	701 077
DOLF	500 500	DOLF	500 760	DOLF	411 057
REI	530 560	REI	401 637	REI	712 766
GAJET	511 437	GAJET	511 617	GAJET	462 746
SIROU	501 417	SIROU	412 526	SIROU	763 615
K'S	562 326	K'S	562 506	K'S	473 675
JADO	512 306	JADO	463 455	JADO	774 504



F-15 Strike Eagle (Game Boy)

Helm auf! Sagte sich Axel Hammerschmidt aus Oberhausen und zeigte allen Migs, was eine Harke ist.

Level	Code
2	FH1D6390
3	911F638D
4	441H6348
5	H01H63BD
6	C31J63C8
7	7D10637B
8	F71073B3
9	80217365
10	072173FH
11	BD2273CD
12	5F237376
13	JG23730F
14	B12473C1
15	3H257317
16	9725736B
17	31267343
18	F72673B9
19	5J277374
20	062773F9

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Royal Rumble (Super Nintendo)

Nützliche Kurztips zum Gigantenwerfen sandte Euch Maximilian Trenks aus Wels, Österreich.

Sobald Ihr den Gegner im Lock habt (X-Taste), sofort L- und R-Taste abwechselnd drücken. Dadurch verschafft Ihr Euch schon einen klaren Vorsprung und könnt jeden Wurf ansetzen (nur noch die entsprechende Wurftaste drücken). Falls Ihr Probleme beim Royal Rumble habt (2 Spieler), gibt es folgenden Trick :
Jeder stellt sich in Höhe der hereinkommenden Gegner zum Seil und nimmt den Kontrahenten in den Lock. Darauf wirft man den Gegner mit der Y-Taste zum anderen Spieler, der nur noch die B-Taste für den Hipp-Toss drückt.

Zelda 3 (Super Nintendo)

Andreas Schuster und sein Freund Michael Wendel haben etwas Lustiges in Nintendos Vorzeigeabenteuer entdeckt:

In dem Dorf (Licht- und Schattenwelt) ziemlich im Süden gibt es einen kleinen Keller, um den zwei Hühner herumhüpfen. Schlagt Ihr auf eines dieser Hühner pausenlos und ausgiebig mit dem Schwert ein, werdet Ihr urplötzlich von einer Horde fliegender, sehr aggressiver Hühner angegriffen.

Super Probotector (Super Nintendo)

Maik Seemann aus Walsrode hat einen Trost für alle, die das Modul schon mal auf Stufe "easy" durchgespielt haben und den Abspann vermißten:

Wenn also das enttäuschende "try normal mode" erscheint, schaltet nicht gleich frustriert ab, sondern wartet einfach zwei Minuten und der Abspann kommt doch noch!

Wanderers from Y's (Super Nintendo)

Maik Seemann hat auch einen Trick erfunden, wie Ihr Euch das gelegentlich durch hohes Feindaufkommen stressende Spiel erheblich angenehmer gestalten könnt:

Wenn zuviele Gegner auf einmal auf Euch zustürmen, dann speichert das Spiel einfach ab und ladet es danach gleich wieder. Ihr werdet sehen, die Gegner sind alle verschwunden und Ihr könnt beruhigt weitergehen. Der Trick funktioniert allerdings nicht bei Endgegnern.

Shining In The Darkness (Mega Drive)

Alexander Lehmann aus Hamburg hat beim Durchspielen des Rollenspieljuwels einen extrem hilfreichen Trick zur Bewaffnung herausgefunden:

Mit den Schwertern Stormsword, Light Blade und Fire Sword (alle für Mike) und den Waffen Fire Staff und Ice Staff (für Pyra) und höchstwahrscheinlich noch anderen könnt Ihr (ohne jegliche Magiepunkte zu verbrauchen) zaubern, indem Ihr diese als Gegenstand (Item) benutzt.
z.B.: Mike: ITEM use: Light Blade (greift sogar alle an). Ergebnis: Bolt 2-3.
Pyra: ITEM use : Fire Staff (greift gruppenweise an). Ergebnis: Blaze.

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Christian Dudel aus Wuppertal kennt einen ausgefuchsten Weg, den heimtückischen Wummp-Steinfallen im Bowser-Castle-Kurs zu entkommen:

Direkt nachdem Ihr die Startlinie passiert habt, solltet Ihr den Rückspiegel einschalten, denn dann schweben die Steinfallen zwar beständig, aber nur für eine Runde in der Luft. Auf diese Weise habt Ihr zumindest zu Anfang einen entscheidenden Vorteil.





aRJay
12h Service!
(von 10:00 bis 22:00 Uhr)
0221–12 10 67 & 0221–12 10 68
SUPER NES
Alien III dt 124.90
Asterix dt 129.90
Bomberman dt 109.90
Bomberpaket dt 159.90
Bubsy the Bobcat dt 119.90
Clay Fighter 139.90
Cool Spot 129.90
Dungeon Master 149.90
Equinox 129.90
Evolution 139.90
Final Fantasy II 139.90
Final Fight II 139.90
Goof Troop 134.90
Jimmy Connors PTT dt 129.90
Jurrassic Park dt 129.90
King Arthur's World dt 129.90
Mario Kart dt 89.90
Mechwarrior 129.90
Mortal Combat dt 139.90
Mystic Quest dt 89.90
NFL Football 129.90
NHLPA Hockey '93 dt 129.90
Parodius dt 99.90
Player Manager dt 129.90
Plok dt 89.90
Pop'n Twinbee dt 129.90
Rock'n Roll Racing 129.90
Shadow Run 129.90
Sanghai II 109.90
Sim City dt 89.90
Star Wars dt 119.90
Starwing dt 109.90
Striker dt 114.90
Street Fighter II dt 89.90
Street Fighter II Turbo Edition dt 139.90
Soul Blazer 124.90
Super Baseball 2020 134.90
Super Battletoads 129.90
Super James Pond dt 129.90
Super Mario Allstars dt 89.90
Tecmo NBA Basketball 129.90
The Lost Vikings dt 119.90
Tuff Enuff 139.90
Twin Bee dt 129.90
Utopia 129.90
WWF II Royal Rumble dt 139.90
Zelda III dt 89.90
Zombies a.m. Neighb. 129.90
Mega Drive
Mega Drive II dt 189.00
Mega CD II dt inkl. Road Avenger 579.00
Action Replay Pro 109.90
Batman Returns CD dt 109.90
Cobra Command CD dt 89.90
Ecco the Dolphin CD dt 89.90
Final Fight CD dt 89.90
Jaguar XJ 220 CD dt 89.90
Silpheed CD dt 89.90
Sonic CD dt 89.90
Son of Chuck CD dt 109.90
Thunderhawk CD dt 109.90
Alladin dt 119.90
Bubsy the Bobcat dt 99.90
F-15 Strike Eagle II dt 109.90
F1 dt 109.90
Gunstar Heroes dt 109.90
Jurrasic Park dt 119.90
MiG-29 dt 109.90
Mortal Kombat dt 129.90
Ranger X dt 109.90
Rocket Knight Adv. dt 109.90
Shining Force 129.90
Shinobi III dt 109.90
Tecnoclash dt 109.90
The Ottifants dt 89.90
Ultimate Soccer dt 109.90
NEO GEO
Grundgerät PAL/RGB 699.00
Goldset 1149.00
Joyboard 119.90
Memory Card 59.90
3 Count Bout 369.00
Art of Fighting 369.00
Fatal Fury II 369.00
NAM 75 199.00
Samurai Showdown 369.00
Super Baseball 2020 169.00
Super Sidekicks 349.00
World Heroes II 369.00
Viewpoint 699.00
Diese Liste ist nur ein Auszug aus unserem Gesamtsortiment.
Street Winner II Joyboard 129.90
STREET WINNER II
High-Speed 8-Bit Microprozessor
Programmierbares Auto-Feuer
Automatische Konsolenerkennung für Super NES, Mega Drive, NEO GEO & Turbo Duo
8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)
Nachrüstbare Funk-Fernsteuerung (nicht enthalten)
Super NES Hardware
Super NES us 299.00
Super NES 50/60Hz dt 299.00
Fire SFX Adapter 39.90
Datel 50/60Hz FX Adapter 49.90
RGB Kabel dt/us 39.90
4-Spieler Adapter 59.90
Standard Controller 29.90
Street Fighter Pad 49.90
ASCII Pad dt 59.90
PAD Verlängerung 2.5m 24.90
Fire-Mouse 59.90
Action Replay Pro 59.90
X-Terminator 89.90
Versandkosten:
Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet.
Bestellannahme:
10-22 Uhr
kein Anrufbeantworter
Noch Fragen?
kurzer Anruf genügt!
aRJay Games & Entertainmentsystems
Ebertplatz 2 50668 Köln
Telefax 0221–12 56 76
Händleranfragen erwünscht
DRUCKFEHLER, IRRTÜMER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN
WATCH PROMOTION TEAM





Mit pfeilschnellen Manövern jagt Ihr feindliche Maschinen

Nachgebrannt

Super Air Diver

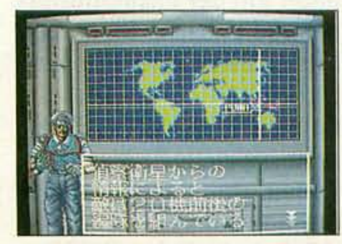
Als Hartmut den Titel hörte, war er als passionierter Fallschirmspringer sofort Feuer und Flamme. Statt im Gurtzeug nehmt Ihr vielmehr in einem Kampfjet Platz und brettert in *Afterburner*-Manier über die Landschaft aus dem 3D-Chip. Im Gegensatz zu der Sega-Fliegerei ist Euer Kurs jedoch nicht festgelegt. Ihr manövriert frei im Luftraum. Je nach Mission ändert sich die Auswahl der Jets, die Anzahl der zutreffenden Feinde und die Umgebung. Tag- und Nachteinsätze gehören zum Alltag. Bewaffnet seid Ihr mit zielsuchenden Raketen für Weit- und Nahbereich sowie mit einem Zwillings-MG. Eure Feinde sind freilich auch bestückt: Mit MG und Raketen wollen sie Euch ans Seitenruder. Per Tastendruck zündet Ihr den Nachbrenner und habt so die Möglichkeit zu aufwendigen Manövern wie Rollen und Loopings (bei Flare-Mangel oft die einzige Chance, einer Rakete auszuweichen). Ein Raketeneinschlag kostet sofort ein Leben, trifft Euch eine Salve aus der Bordkanone, leiden Eure Waffen und die Manövrierfähigkeit Eurer Maschine. Ist die vorgegebene Feindzahl vernichtet, tritt ein Endgegner auf den Plan, der geschickter fliegt und mehr einsteckt als die normalen Feindmaschinen. Verheizt Ihr eine Maschine, steigt Ihr wieder da ein, wo Ihr aufgehört habt. Erst, nachdem Ihr alle Leben verwirkt habt, winkt das Game Over.



Wie schon bei den berühmten Super-Nintendo-Rennspielen wird mit dem Boden aus dem 3D-Chip ein tolles Geschwindigkeitsgefühl erzeugt. Die gebotene Action dürfte auch verwöhnte Ballerprofis zufriedenstellen. Damit sind die durchweg postiven Seiten von *Super Air Diver* aber auch schon wieder erschöpft. Es gibt leider keine Kombinationen aus Flugmanövern – wenn Ihr einen Looping einleitet, seid Ihr machtlos, bis Ihr wieder die normale Fluglage habt. Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch angesetzt, die Feindmaschinen hopsen grob ruckelnd durch die Lüfte und die verschiedenen Jets unterscheiden sich lediglich in der ladbaren Raketenzahl. Außerdem bieten die Missionen so gut wie keine Abwechslung und Eure Raketen halten nur auf ihr Ziel zu, solange es sich in Eurem Blickfeld befindet. Dreht Ihr ab, ist auch die Rakete futsch. Trotz all dieser Mängel gefällt mir *Super Air Diver* wegen der erweiterten Manövrierfähigkeit besser als die *Afterburner*-Ausgaben. Spielerisch liegt's knapp über dem Mittelmaß. *jb*









Je nach Mission stehen bis zu vier Jets zur Verfügung. Nachtflüge und Loopings unterscheiden Super Air Diver von Afterburner.

Spieletyp:

Hersteller: Asmik
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

57% Grafik
58% Musik
47% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 60%

Redaktionswertung



In der Halle spielt Ihr mit sechs Kickern pro Team. Ein Seitenaus oder Toraus gibt´s nicht, das Spielfeld ist wesentlich kleiner.



Je nachdem, wie Ihr Euren Torwart konfiguriert habt, steuert Ihr sein Stellungsspiel selbst. Das erfordert jedoch große Routine.



Mannschaftsaufstellung und Spielstrategie im Menü



Hier nehmt Ihr die grundlegenden Einstellungen vor



Training, Freundschaftsspiele sowie Turniere sind möglich



Beim Elfmeter-Duell hat der Torwart schlechte Karten

Haxn-Festival

Striker



Endlich gibt's ein Fußballspiel, das Humans *Super Formation Soccer* das Wasser abgraben könnte! Die Rede ist von *Striker*, das Elite in Zusammenarbeit mit Rage Software auf nur 4 MBit (!) gequetscht hat. 64 Nationalteams warten darauf, den Rasen umzupflügen. Jede Truppe besitzt ein fein abgestimmtes Leistungsprofil sowie authentische Besetzung. Striker bietet sogar einen Editor, mit dem Ihr eigene Teams speichern könnt. Bevor der Anpfiff trillert, solltet Ihr Euch mit den Konfigurationsmöglichkeiten anfreunden: Zunächst entscheidet Ihr Euch zwischen Freundschaftsspiel, Training oder einem von diversen Turnierwettbewerben. Daß sich die Windstärke und der Zustand des Rasens ändern lassen, gehört ebenso zu einer guten Simulation wie variable Spielzeiten, unterschiedliche Aufstellung und diverse Spielstrategien. Interessanter wird's, wenn Ihr vom Rasenplatz in die kleinere Halle wechselt, wo Ihr mit nur sechs Spielern kickt, dafür aber über Bande spielt. Daß Ihr auch bestimmen könnt, ob Ihr Euren Torwart selbst kontrolliert oder wenigstens sein Stellungsspiel der Konsole überlaßt, gehört schon zu den Ausnahmeoptionen. Den Zoom-Blick von schräg oben haben die Designer wohl dem Vorbild entliehen. Natürlich führt Ihr das Leder per Steuerkreuz, wobei immer derjenige Spieler übernimmt, der dem Ball gerade am nächsten steht. Mit A schiebt Ihr kurze Pässe oder harte Schüsse aufs Tor, B legt weite Flanken in den Raum oder ballert Fernschüsse auf den Kasten, Y dient zum Köpfen und mit X sucht Ihr freistehende Mitspieler. Befindet sich der Ball im Flug, könnt Ihr durch Nachdrücken mit dem Steuerkreuz Bananenflanken und angeschnittene Schüsse zaubern. Mit den beiden Außentasten L und R ändert Ihr während des Spiels Strategie und Aufstellung. Damit Ihr nicht jedesmal alle Einstellungen wiederholen müßt, gibt's Paßworte.

Meine Meinung: ***super***

Fußballsimulationen leben und sterben mit der Spielbarkeit. Egal, ob Ihr Striker allein oder zu zweit spielt, auf dem Rasen oder in der Halle: Knackige Grafik, tosende Stadionatmosphäre, gelungene Animation, gepaart mit der unkomplizierten und präzisen Steuerung bietet Euch unerreichten Spielspaß. Der Torwart agiert völlig frei im Strafraum, schnelle Paßkombinationen, Tempogegenstöße, Seitenwechsel – alles ist möglich. Lediglich die starre Perspektive wirkt bei weiten Pässen unglücklich: Da es keine Gesamtübersicht gibt, müßt Ihr Euch oft blind drauf verlassen, daß einer mitgelaufen ist. Dafür wirken Raum und Größenverhältnisse auf dem Platz und in der Halle wunderbar realistisch. *hu*

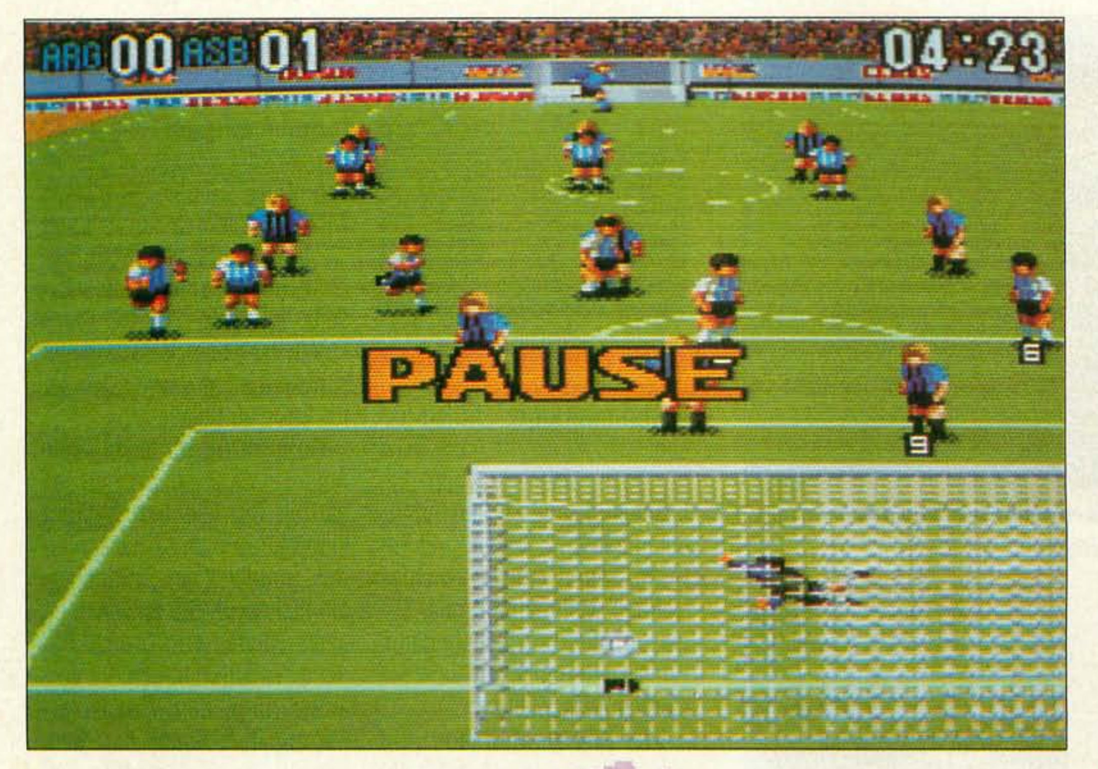
Spieletyp:

Hersteller: Elite Systems
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark

76% **Grafik**
57% **Musik**
73% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung



Und wieder einmal greift der "Fliegenfänger" neben das Leder

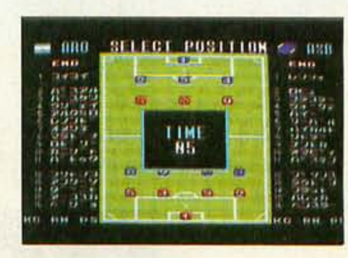
Verlängerung

S. F. Soccer 2

Nach dem ersten Teil von **Super Formation Soccer** (88% - Classic), möchte Human jetzt auch mit der Fortsetzung **Super Formation Soccer 2** auftrumpfen. Zuerst stellt Ihr die Spielvarianten wie z.B. ein Einzelspiel oder die komplette Weltmeisterschaft ein. Wahlweise spielt Ihr allein oder mit einem Freund in einer Mannschaft gegen die anderen Ballartisten. Als weitere Parameter wählt Ihr die die Spieldauer, Aufstellung und automatische bzw. manuelle Torwartkontrolle. Wie schon im ersten Teil dieses Spiels, bietet sich eine recht außergewöhnliche Ansicht des Fußballfeldes: Ähnlich wie z.B. bei **John Madden Football** lauft Ihr "in" das Feld hinein. Je näher Ihr dem gegnerischen Tor kommt, desto größer wird es samt den Zuschauern auf der Tribüne. Dieser Zoomeffekt trifft auf alle 22 anwesenden Sportler zu. Die Spielsteuerung ist auf Pässe, Schüsse und die Seitenauswahl des Zuspiels beschränkt. Der gerade anzuspielende Mannschaftskamerad wird durch einen Pfeil gekennzeichnet, um die Übersicht nicht zu verlieren. Im Angriff habt Ihr die Möglichkeit, Euren Gegner zu foulen, doch Vorsicht: Wenn's der Schiri sieht, hagelt's Freistöße, gelbe oder auch rote Karten. Sollte Euch ein Spieler den Ball hoch zuflanken, scheut Euch nicht, das Leder per Fallrückzieher im Netz zu versenken. Dabei braucht Ihr keine Angst vorm Abseit zu haben, diese Regel kennt das Modul nicht.

Meine Meinung **gehtso**

Vor gut zwei Jahren war der Vorgänger bestimmt eine Sensation auf dem *Super Famicom*. Heute hat der Nachfolger gegen die Vielzahl der Fußballsimulationen wohl nicht mehr die größten Chancen. Speziell bei Soccer-Modulen hat der Zahn der Zeit kräftig genagt. Allein die Grafik und Spielsteuerung sind etwas spartanisch. Die Sportler sehen alle gleich aus, während man bei bei *Striker* z.B. auch dunkelhäutige Spieler erkennt. Kann man heute bei aktuellen Simulationen präzise und übersichtlich flanken, so bleibt bei *Super Formation Soccer 2* leider nur ein ziemlich unübersichtliches Gehacke. Warum man eine automatische Steuerung des Torwarts einstellen kann, habe ich auch noch nicht begriffen. Bei seinem mangelhaften Talent hätte der Knabe besser Fliegenfänger werden sollen. Auch wenn Ihr zu zweit gegeneinander spielt, solltet Ihr in jedem Fall die Automatik abstellen. Im Duett mit manuellem Torwart bietet *Super Formation Soccer 2* den meisten Spielspaß. Als äußerst nervend stellt sich die Namenseinblendung auf dem Bauch jedes Spielers heraus, die sich als sehr nervig herausstellt. Soccer-Cracks greifen zum weit besser gelungenem *Striker*. ma







Nach den Spieleinstellungen und einem unentschiedenen Spielergebnis entscheidet sich das Ergebnis durchs Elfer-Schießen



Spieletyp:
Hersteller: Human
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Paßwort, 16 Teams
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

72% Grafik
48% Musik
54% Soundeffekte

Redaktionswertung

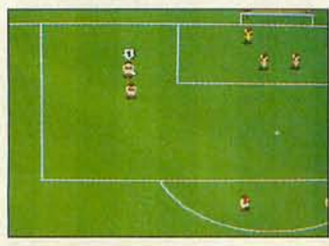
SPIEL-SPASS: 69%



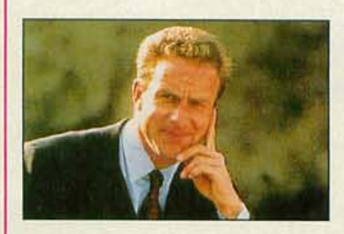
Die Figuren auf dem Spielfeld wirken eher wie kleine Bombermans als wie ausgewachsene Fußballspieler



Die einzelnen Menüpunkte erreicht Ihr über die Icons



Durch die kleinen Sprites wird das Gewusel unübersichtlich

Dreimal Karl-Heinz Rummenigge



VG: Spielen Sie selbst eigentlich auch Videospiele?

Rummenigge: Ehrlich gesagt, das ist für mich ein ganz normales Lizenzgeschäft. Ich beschäftige mich selten mit Videospielen, höchstens mit Tetris auf dem Game Boy meines Sohnes. Meine fünf Kinder begeistern sich um so mehr dafür. Wir sind zu Hause mit allen Systemen ausgestattet.

VG: Lothar Matthäus gibt seinen Namen ebenfalls für ein Spiel. War das für Sie der Grund, sich zu engagieren?

Rummenigge: Nein. Diese Form des Lizenzgeschäfts ist schon seit einiger Zeit groß in Mode. Man denke nur an Littis "Hot Shot" oder an die zahlreichen Fußballspiele ausländischer Anbieter.

VG: Ist es im Videozeitalter schwieriger geworden, Kinder für Sport zu begeistern?

Rummenigge: Ich bin kein Freund von Kindern, die den ganzen Tag vor dem Monitor kleben und sich sozial isolieren. Sport ist ein Gruppenerlebnis und für die Entwicklung eines Kindes von großer Bedeutung. Eltern tragen die Verantwortung, den Videospielkonsum ihrer Kinder zu regeln. Ich verbiete meinem Jüngsten abends zu daddeln, weil er dann oft schlecht einschläft.

Rummenigge

Player Manager

Wer einen Amiga besitzt, kennt vielleicht noch Ancos *Player Manager*. Der japanische Hersteller Imagineer hat mit der deutschen Marketing-Agentur Softgold die alte Managersimulation mit integrierter Rasenaction aufgepeppt, und Karl-Heinz Rummenigge gab Name und Konterfei dazu. Ihr schlüpft in die Rolle eines Trainers, der aktiv als Spieler im Team kickt. Wahlweise beginnt die Saison in der zweiten oder dritten Liga. Zusätzlich gibt's zwei Pokalwettbewerbe. Beim Misawa-Cup kämpfen die Teams im k.o.-Modus, während die Mannschaften während des Premier-Cup zu Hin- und Rückspielen antreten. Siege bei Liga- oder Pokalspielen erfordern weise Managemententscheidungen. Mit Hilfe vieler schicker Icons dürft Ihr Spieler einkaufen oder sie auf die Transferliste setzen, Verträge erneuern, Trikots entwerfen, Entdeckungen kaufen, die Mannschaftsaufstellung und Taktik festlegen etc. Jedes Teammitglied verfügt über individuelle Werte für Geschwindigkeit, Ballgefühl oder Widerstandskraft gegenüber Verletzungen. Wer keine Lust auf Strategie hat, kann den Taktikteil komplett aussparen und sich ganz der Action auf dem Rasen widmen.

Meine Meinung **geht so**

Auch wenn die Grafik während der Spielszenen ziemlich mickrig wirkt, und die Sprites gewisse Ähnlichkeit mit Vorgartenzwergen aufweisen, empfiehlt sich das Spektakel durch die Kombination von Manager- und Actionelementen. Leider ist keines der beiden Elemente bis ins Detail ausgearbeitet. Wer auf rasante Rasenaction steht und die Möglichkeit hat, Elites *Striker* zu spielen, der fällt mit *Rummenigges Player Manager* schnell in Tiefschlaf. Wären nicht der Managerteil und die beliebte Kick-off-Steuerung, könnte man das Spiel ohne lange zu überlegen in den Stadionschlamm treten. So bietet es durchschnittliche Unterhaltung. *cb/hu*



Vielleicht wäre es sinnvoll gewesen, Rummenigges Konterfei nicht unbedingt in jedes Untermenü zu quetschen...

Spieletyp:
Hersteller: Imagineer
Testversion von: Softgold
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Zwei-Spieler-Simultanmodus
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

48% Grafik
46% Musik
42% Soundeffekte

SPIELSPASS: 59%

Redaktionswertung

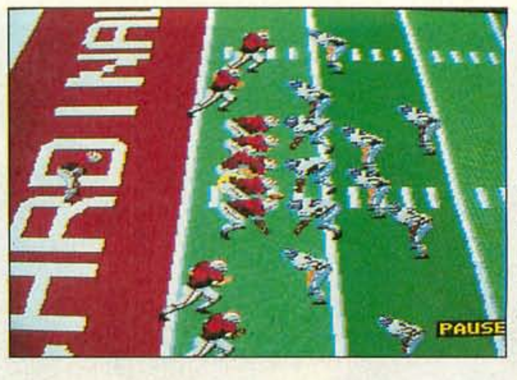
Power-Ei

NFL Football

Auch in Europa wird American Football immer beliebter. Gerade deshalb erscheinen mehr und mehr Spiele dieser Sportart auch in Deutschland. Die neuste Simulation **NFL Football** fürs Super Nintendo zeigt sich nach der Auswahl einer Mannschaft aus 28 in der Ansicht von schräg oben. Durch einen Münzwurf wird die anstoßende Mannschaft bestimmt. Bei Angriffen könnt Ihr Euch zwischen vier unterschiedlichen Aktionen entscheiden: Entweder paßt oder schießt Ihr den Ball, lauft mit ihm in Richtung der gegnerischen Grundlinie oder nehmt ein Timeout, um die derzeitige Lage zu besprechen und neue Strategien zu entwickeln. Die Schwierigkeit ist, wie bei allen Spielen dieses Genres, daß Ihr Euch gegen den vollen Körpereinsatz der gegnerischen Mannschaft wehren müßt, da diese versuchen, Euch auf brutalste aber legale Weise von den Beinen zu holen.

Meine Meinung
geht so

Eine wirklich nette Sportsimulation, die jedoch mit Electronic Arts John Madden '93 nicht konkurrieren kann, da Ihr z.B. beim Wurf die Richtung nur ungefähr bestimmen könnt. Ein weiteres Manko ist, daß die Grafiken der Spielstrategien unübersichtlich dargestellt sind, und Ihr diese nur umständlich einstellen könnt. Eine einfache Spielsteuerung, gut gezeichnet, Grafik und eine große Auswahl an Mannschaften erfreuen jedoch die Footballer-Herzen. Um Euch eine Künstlerpause zu gönnen, besteht die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern und anschließend per Paßwort wieder voll ins Geschehen einzusteigen. Am meisten Spaß macht das Spiel alerdings im Zwei-Spieler-Modus. *ma*



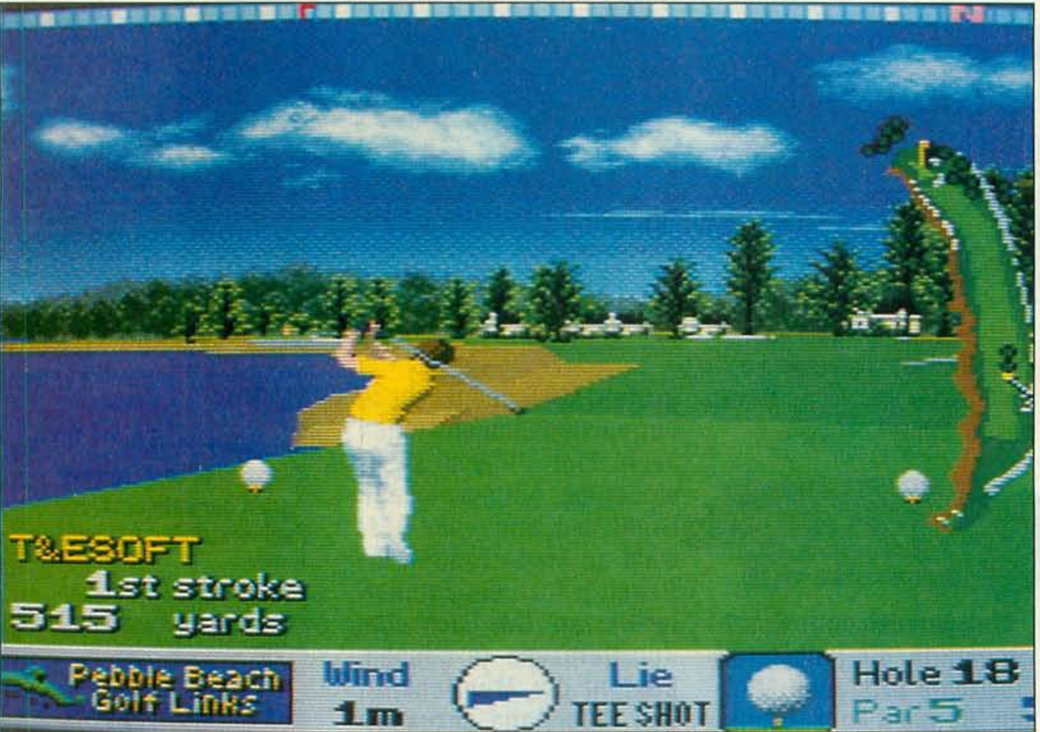
Jetzt wird's brenzlich! Nur noch wenige Yards trennen die gegnerische Mannschaft vom Touchdown.

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Paßwort, Continue Batterie
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

62% Grafik
48% Musik
47% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 58%

Redaktionswertung



Das digitalisierte Meeresrauschen in den Ohren steigert die Atmosphäre um einiges

Birdie

Pebble Beach Golf Links

Unverschämte Aufnahmegebühren und teure Ausrüstungen zwingen die meisten "Einlocher", den Golfsport am Bildschirm zu betreiben. Glücklicherweise haben wir z. Zt. keinen Grund, uns über einen Mangel an Neuerscheinungen zu beklagen. Nicht anders als bei herkömmlichen Spielen dieses Genres wählt Ihr die Spielerzahl, begutachtet die bisher erzielten Rekorde, gebt die Namen von bis zu vier Mitspielern ein, beginnt ein neues Spiel oder startet mit der Continue-Funktion. Anschließend habt Ihr die Möglichkeit, Euch für das komplette Turnier, eine Einzel- oder Trainingsrunde zu entscheiden. Nach den Grundeinstellungen befindet Ihr Euch vor dem ersten Abschlagpunkt. Bevor Ihr sinnlos draufknallt, überlegt Ihr, welchen Schläger Ihr benutzt, ob die Fußstellung stimmt und wie stark die Schlagstärke eingestellt wird. Außerdem solltet Ihr auf den Wind achten, da er die Flugrichtung beträchtlich beeinflußt. Ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es allerdings nicht: Sandbunker, Bäume, Sträucher und Bäche erschweren das Spiel erheblich. Da das "Gehacke" an der Meeresküste stattfindet, ist es gar nicht so abwegig, daß Euer Ball die Klippen hinabfällt und sich für immer verabschiedet. Die Kugel vom Strand wieder auf den Fairway zu bekommen, erweist sich als besonders schwierig. Hier zeichnet sich die Erfahrung aus, die richtige Schlägerauswahl zu treffen. Zwar gibt Euch Euer Caddy ein geeignetes Eisen oder Holz, aber die Entscheidung liegt letztendlich bei Euch. Sobald Ihr in die Nähe des Lochs kommt, spannt sich ein "Netz" über die letzten Meter. Anhand dieses Koordinatensystems könnt Ihr die diversen Schlagtechniken genau einsetzen.









Die umfangreichen Tips Eures Caddys und eingeblendete Karten erleichtern das Einlochen vor schwierigen Löchern erheblich

Meine Meinung: gut

Nach kurzer Eingewöhnungszeit stellt sich das Spiel als sehr gelungen heraus. Clevere Spieler schalten nach spätestens fünf Minuten die nervende Musik aus! Die meisten golftypischen Features wie die Windsensibilität, die genaue Spielsteuerung, eine gut gezeichnete Grafik und das präzise Flugverhalten des Balls lassen das Herz höher schlagen. Bei diesem Spiel erkennt Ihr Bäume als Bäume und nicht als grüne Kohlköpfe. Einziger Nachteil ist die geringe Schlägeranzahl. Ihr habt nur einen 100-Feet-Putter, mit dem ein Zwei-Fuß-Schlag jedoch kaum korrekt zu schlagen ist. Um die Flugphase des Balls zu verfolgen, steht eine kleine Landkarte zur Verfügung. Am meisten Spaß macht es, wenn Ihr zu mehreren spielt. *ma*

Spieletyp:
Hersteller: T & E Soft
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie Highscore-Liste,
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

72% Grafik
35% Musik
42% Soundeffekte



SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung

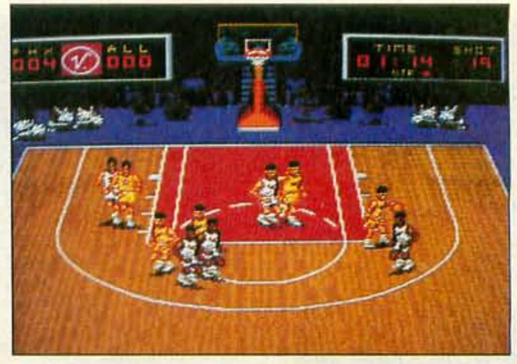
Magic Johnson in

Super Slam Dunk

Nachdem die Deutsche Nationalmannschaft den Titel des Europameisters geholt hat, entfacht sich auch in unserem Land eine wahre Basketballeuphorie. Entscheidet Euch zwischen einzelnen Spielen oder der kompletten Meisterschaft. Wählt Eure Lieblingsmannschaft und den passenden Sound aus den Menüs. Nach dem Anstoß dribbelt Ihr den Ball und trickst den Gegner mit geschickten Pässen aus. Sobald Ihr Euch in einer günstigen Wurfposition befindet, scheut Euch nicht, den Ball mit einem gekonnten Korbleger im Netz zu versenken. Da der aktive Spieler mit einem blinkenden Kreis unter den Füßen gekennzeichnet ist, und Ihr das Spielgeschehen von schräg oben beobachtet, verliert Ihr selten die Übersicht.

Meine Meinung
geht so

Wer selber schon einmal Basketball gespielt hat, versteht die Steuerung ziemlich schnell. Präzise Würfe und schnelle Dribblings lassen sich gut verwirklichen. Schade ist nur, daß die Grafik bei dieser Simulation ziemlich stark ruckelt. Für Solospieler ist das Spiel langfristig nicht sehr fesselnd. Im Zweispielermodus steigert sich der Spielspaß jedoch um einiges. Ärgerlich sind allerdings die durch zu langes Zögern vergebenen Freistöße, da die Steuerung in diesen Situationen nicht vor Bedienungskomfort sprüht. Ein Basketballfan hat sicher Spaß am Spiel, Neulinge sollten jedoch erst beim Händler reinschnuppern. *ma*



Leider bürgt der Name nicht für Qualität. Die ruckelige Grafik mindert den Spaß erheblich.

Spieletyp:  
Hersteller: Virgin
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

53% Grafik
43% Musik
38% Soundeffekte

Redaktionswertung

SPIEL-SPASS: **43%**



Mit dem Lamborghini bestreitet Ihr diverse Rennen in den USA

Cannonball '93
Lamborghini

Trotz Umweltschutz und horrenden Benzinpreisen gibt's immer noch Typen, die ohne eine Herde Pferdestärken unterm Hintern nicht glücklich sind. Entweder entscheidet Ihr Euch für den fixen Sly, die hübsche Pam oder den groben Joe. Die Mitglieder des Trios unterscheiden sich jedoch nur in ihren Lieblingsfarben voneinander. Sly startet mit einem silbergrauen, Pam mit einem gelben und Joe mit einem roten *Lamborghini*. Zu gewinnen gibt's jede Menge Geld, das Ihr in teure Tuning-Teile und Reparaturen investiert. Neben den örtlichen Speed-Kings hat sich auch eine Rotte böser Jungs über den Kontinent verteilt. In jedem Rennen trefft Ihr einen oder mehrere davon und wettet um den Sieg. Gewinnt Ihr, gehören Pott und Siegesprämie Euch, verliert Ihr, ist Euer Einsatz und die hohe Startgebühr futsch. Im Rennen, das in *Out Run*-Manier mit 3D aufwartet, sind die Lokalmatadoren rot und die Wettbrüder mit einem Signal über dem Wagen dargestellt. Auf einigen Kursen lauern auch unsere grüngefiederten Freunde mit tückischen Radarfallen. Werdet Ihr erwischt, behindern Euch die teuflisch schnellen Polizeiwagen. Abhilfe schaffen Radarwarner und der "Jammer", mit dem Ihr die Geräte der Ordnungshüter stört. Außerdem unterscheiden sich die Strecken im Können der Einheimischen und den Wetterbedingungen. Im Zwei-Spieler-Modus tretet Ihr auf einem Split-Bildschirm gegen einen Kumpel und das übliche Zehnerfeld an.

Meine Meinung **geht so**

Erstaunlich – ein Spiel, das alleine mehr Spaß macht als zu zweit. Im Duett ist ein Spieler meist auf und davon, der andere kämpft derweil gegen die Konsolenboliden. Das könnt Ihr im Solo auch haben, mit den Wettbrüdern ist jedoch der Anreiz größer. Anstatt dem ersten Platz hinterherzujagen, strebt Ihr in erster Linie nach neuen Extras. Bei einem Preisgeld von 2500 im ersten Rennen ist ein Fünfganggetriebe für 50 000 ein weitgestecktes Ziel. *Lamborghini* ist spielerisches Mittelmaß mit allem, was dazugehört: Unfaire Gegner, versimpelte Steuerung und permanentes Vollgas. Wer sich einen Bremsen-Kit kauft, ist selber schuld. Schade finde ich, daß die Nitros stark beschränkt sind. Habt Ihr alle (maximal zwei) gezündet, hat sich's ausgeboostet. Doch nun genug gemeckert, *Lamborghini* hat auch positive Seiten. Die Grafik ist flott, der Motorensound liegt über dem Standard, und die Spielbarkeit ist auch in Ordnung. Die musikalische Begleitung ist nichts Besonderes, frißt sich aber bei längerem Hören ganz gut fest. Alles in allem ist das Geld fürs Modul zwar nicht rausgeschmissen, *Top Gear* bleibt jedoch (vor allem für zwei Spieler) die lohnendere Investition. *jb*









Auf verschiedenen Strecken fahrt Ihr den hohen Siegesprämien hinterher. Gutes Tuning ist nämlich teuer.

Spieletyp:
Hersteller: Titus
Testversion von: Alan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 120 Mark

Wertung	
Grafik	69%
Musik	57%
Soundeffekte	62%

SPIEL-SPASS: **74%**

Redaktionswertung



Komm, laß' dich drücken: Eine Mumie möchte Euch gerne in Ihre verwesenden Arme schließen

Kerkermeister

Dungeon Master

Nach mißglückten Experimenten mit dem Power Gem, einem magischen Kristall, der ungeheuere Kräfte in sich verbirgt, verwandelt sich der Weißmagier Lord Grey in den bösartigen Zauberer Lord Chaos.

Irgendwo in des Lords vertracktem labyrinthischen Verlies wartet der geheimnisvolle Kristall auf Eure Entdeckung. Als einziger Hoffnungsschimmer, die Mächte des Bösen zu bannen, müßt Ihr den magischen Stein aufspüren und dem wildgewordenen Zauberer entreißen. Doch um schließlich bis an den Ort seines gutverborgenen Verstecks vorzudringen, sind verwinkelte Dungeons, gespickt mit heimtückischen Fallen, Teleportern, verzwickten Rätseln, Mumien, Skeletten, Drachen, Riesenwürmern und anderem unheimlichen Getier von Euch zu überwinden.

Zu diesem Zweck stellt Ihr aus einer Auswahl von 24 Helden eine schlagkräftige und möglichst ausgewogene Party zusammen. Hierbei könnt Ihr entweder auf bereits vorgefertigte Charaktere zurückgreifen oder die vorgegebenen Werte nach Euren Wünschen individuell variieren. Den Entwicklungsmöglichkeiten Eurer Truppe im Spielverlauf sind dabei durch die vier verfügbaren Charakterklassen (Kämpfer, Ninja, Kleriker, Magier) keinerlei Grenzen gesetzt. Auf Status- und Inventarbildschirmen werden Ausrüstungsgegenstände, Waffen, Proviant, Zaubersprüche und Gesundheitszustand der Helden Eurer Wahl verwaltet. Nachdem Eure Helden die in Echtzeit ablaufenden Kämpfe überstanden haben, verschafft Ihr den verletzten und müden Recken durch ausgiebiges Essen und Schlafen Genesung von den erlittenen Gefechtswunden.









Der Klassiker war in Darstellung, Steuerung und Item-Verwaltung richtungsweisend für eine ganze Generation von Rollenspielen

Meine Meinung

gut

Fünf Jahre hat der von Heimcomputer- und PC-Versionen umgesetzte Rollenspielklassiker jetzt schon auf dem Buckel. Damals noch bahnbrechend und in Sachen Rollenspiele maßstabsetzend, wächst dem "Kerkermeister" vor allem grafisch gesehen langsam, aber sicher ein mächtiger Bart. So sehen beispielsweise Mauerwerk und Böden des Dungeons im gesamten Spiel gleich aus und nach Außenlandschaften sucht Ihr vergeblich. Der Altmeister gibt sich außerdem wortkarg: Die heute für Rollenspiele übliche Art der Konversationsführung mittels auswählbarer Antworten war damals noch nicht "angesagt". Gespräche können also in diesem Spiel nicht geführt werden. Der Nostalgiebonus, die hervorragende Handhabung und das gut durchdachte Spieldesign machen *Dungeon Master* jedoch auch heute noch zu einer lohnenden Anschaffung. *fh*

Spieletyp:

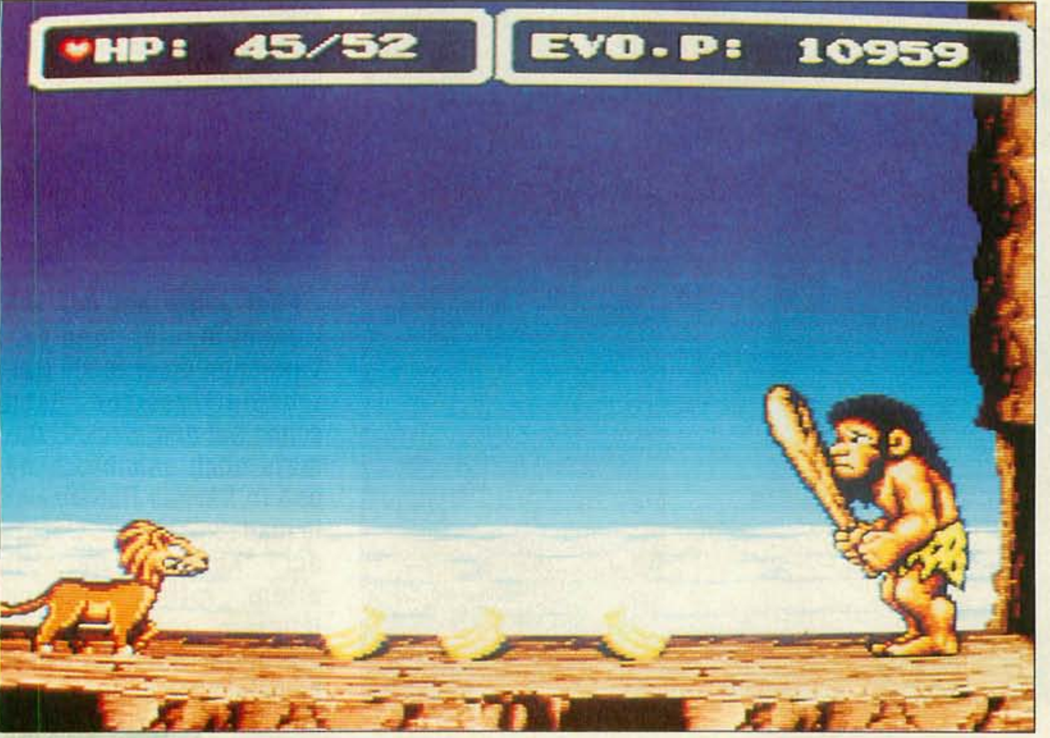
Hersteller: JVC
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

39% Grafik
19% Musik
17% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 69%

Redaktionswertung



Auf dem Weg zum Homo sapiens: Der Löwe ist nur eine Zwischenstufe in der Freßkette

Beiß' Dich durch!

E.V.O.

Mit der Entwicklung von Zivilisationsformen scheint die japanische Softwarefirma Enix ein heißgeliebtes Steckenpferd zu haben. Auf der Linie von *Actraiser* (Ihr spielt Gott und helft Menschen beim Siedeln) liegt auch *E.V.O.* Die Kurzform von Evolution sagt schon, worum es geht: Ihr beginnt als Urzeitfisch und entwickelt Euch bis zum höheren Lebewesen. Aufgebaut ist's wie ein Jump'n'Run. In Seitenansicht hopst, lauft und schwimmt Ihr durch die vorgeschichtliche Umgebung. Das A und O sind hier die "Evo.Points". Durch den Verzehr von feindlichen Lebewesen erhaltet Ihr Gesundheits- und Entwicklungspunkte. Habt Ihr genug Potential gesammelt, darf im entspechenden Menü nach Herzenslust mutiert werden. Gebiß, Kopf, Körper, Gliedmaßen und Hörner wählt Ihr nach Kapital und Umständen aus. Je weiter Ihr auf den Landkarten der Weltzeitalter vordringt, desto gemeiner und widerstandsfähiger werden natürlich Eure Feinde. Da scheint's nur gerecht, wenn diese dann auch mehr Punkte auf das Entwicklungskonto schaufeln. Ab und zu trefft Ihr auf echte Endgegner. Killerbienen, Saurier, und Yetis sind nur einige davon. Zwischendurch dürft Ihr im "Buch der Evolution" Euren derzeitigen Entwicklungstand abspeichern, um später, wenn nötig, auf eine vorherige Lebensform zurückgreifen zu können. Diese Mutationen kosten dann praktischerweise keine Punkte. Grafik und Musik von *E.V.O.* stehen unter dem Motto "Einfach, aber schön".

Meine Meinung

super

Auf dieses Spiel wäre sogar der alte Darvin stolz gewesen. Fressen und gefressen werden, beziehungsweise Beißen und gebissen werden, haben Jahrmillionen lang regiert (Zyniker halten diese Regeln noch immer für aktuell). Die Entwicklungen halten sich zwar nicht immer an die Realität (wann gab's denn schon ein karnickelgroßes Panzernashorn mit Löwenmähne und Schwimmflossen?), die Evolution hat jedoch durchaus seinen Lerneffekt. Da Ihr mit unterschiedlichem Aussehen auch unterschiedliche Fähigkeiten habt, lohnt es sich, durch Ausprobieren die optimale Jagdtechnik zu ergründen. Die Mischung aus "anspruchslosem Fressen" und echten Jump'n'Run-Elementen ist so gut gelungen, daß *E.V.O.* das Mittelmaß aus Spannung, Action und Gemütlichkeit findet. Das resultiert auch in einer guten Spielbarkeit. Löblich auch, daß Enix dem Modul eine Batterie bescherte. Da *E.V.O.* schlecht in die gängigen Schubladen für Spielgenres paßt, möchte ich ein längeres Anspielen empfehlen. Obwohl es mir sehr gut gefällt, muß das bissige *E.V.O.* nicht jedermanns Sache sein. *jb*









Als Fisch fängt's an, als was Ihr's beendet liegt bei Euch. Mit Batterie und etwas Statistik bleibt E.V.O. übersichtlich.



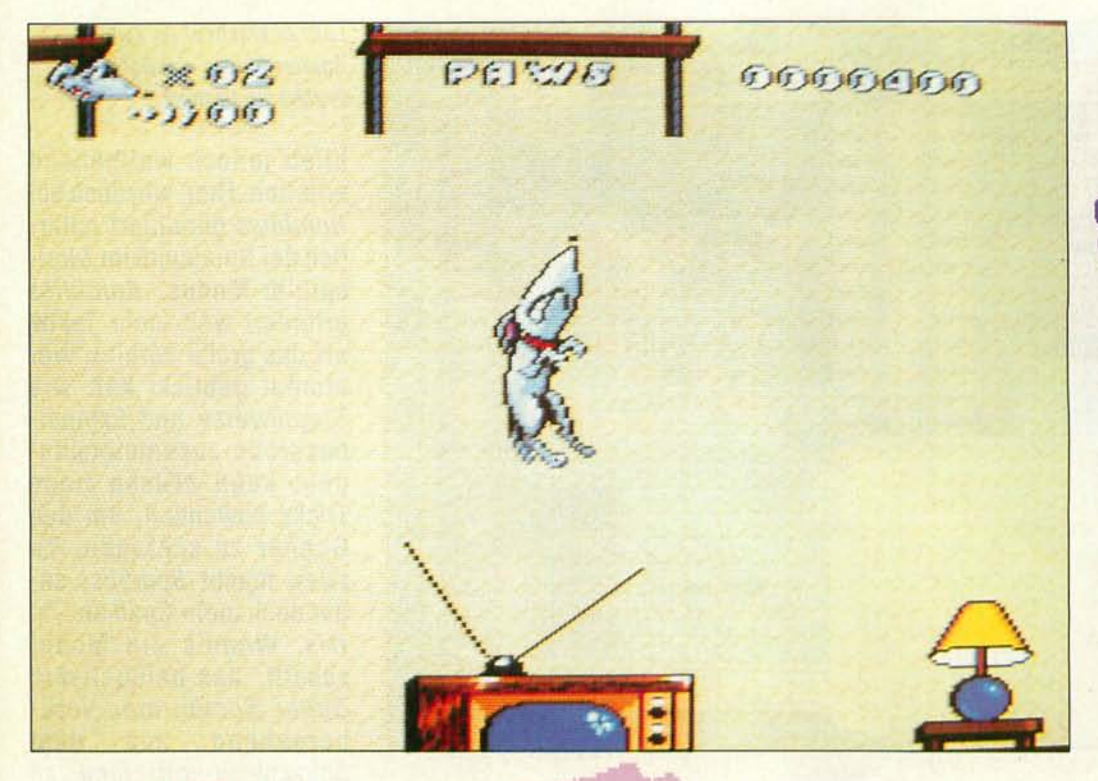
Spieletyp:

Hersteller: Enix
Testversion von: Dynatex
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca 130 Mark

69% Grafik
69% Musik
40% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 78%

Redaktionswertung

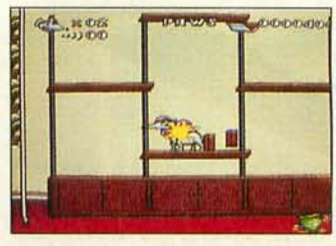
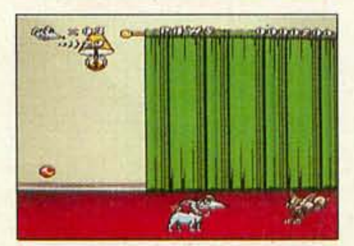
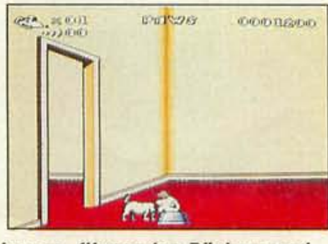


Als reichhaltig kann ich die Grafik wirklich nicht bezeichnen

Hundekuchen

Family Dog

Ist die Katze gesund, freut sich der Hund. Offensichtlich hat es sich die Firma Malibu Games zunutze gemacht, den größten Freund des Menschen in ein Modul zu bannen. Als Fan von Hunden aller Art, stürzte ich mich sofort auf das Spiel mit dem Westentaschen-Bernhardiner auf der Verpackung. Im Spielzimmer verschwunden und mit meinem eigenen Hund auf den Knien startet die Wauwau-Session. Ihr beginnt das Spiel als Hund in dem Haus Eures Herrchens. Schnuppernd und kläffend lauft Ihr durch die Zimmer und erfreut Euch Eures Hundelebens. Wenn da nicht die freche Katze und der ungezogene Sohnemann des Hauses wären. Während Ihr Euch den Weg durch das erste Zimmer erschnüffelt, lauern die Feinde jedes Hundes auf Euch. Gerade in dem Augenblick, als Ihr Euch den ersten Hundekuchen verdient habt, stürzt sich der Haustiger auf Euch. Mittels lautem Gebell verflüchtigt sich das Viech jedoch schnellstens aus Eurem Wirkungskreis, und in aller Seelenruhe wendet Ihr Euch einem Ball zu. Solltet Ihr der Meinung sein, einen ruhigen Nachmittag verbringen zu können, habt Ihr Euch gründlich getäuscht. Schon steht der Filius des Hausherren vor Euch. Und da dieser gerade Ferien hat, findet er es auch noch rasend witzig, mit einer Erbsenpistole auf Euren Pelz zu zielen. Bleibt also nur die Flucht nach vorn. Diese und andere Abenteuer erwarten Euch bei **Family Dog**. Neben Fluchtversuchen vor aufsässigen Zeitgenossen habt Ihr außerdem die Möglichkeit, auf diversen Bücherregalen, Fernsehern, Stühlen und Tischen herumzuspringen, um allerlei nützliche Dinge zu finden. Sei es ein Knochen oder verschiedene Hundekuchen. Jede dieser Leckereien verbirgt eine bestimmte Anzahl Punkte. Denn merke: Nur wer die meisten Punkte hat, wird ein ganzer Kerl, dank Chappi.

Nach der Flucht vor dem Sohn des Hauses, fliegenden Büchern und dem Taschen-Tiger belohnt Euch das Spiel mit einem Napf Futter

Meine Meinung: hilfe

Beim Anblick dieses Spieles bekam selbst mein Hund das große Jaulen. Einstiegsoptionen waren, außer der Frage nach einem Paßwort, Fehlanzeige. Die Grafik wird leicht von einer 8-Bit-Konsole übertroffen. Außerdem frage ich mich auch nach längerem Hinsehen, um welche Art Hund es sich bei diesem Vierbeiner handelt. Einzig und allein das Schwanzwedeln deutet grafisch auf einen Hund hin. Das Gameplay beschränkt sich ausschließlich auf springen, bellen und schnuppern. Werdet Ihr zufällig von einem fliegenden Buch getroffen, hat sich das Spiel für Euch schon erledigt. (Wie in alles auf der Welt können Bücher fliegen?) Wer meint, unbedingt ein paar hundeähnliche Pixel auf seinem Monitor rumlaufen lassen zu müssen, den will ich davon nicht abhalten. Sinnvoller wäre es jedoch, die 130 Mark einem Tierheim zu spenden. *ma*

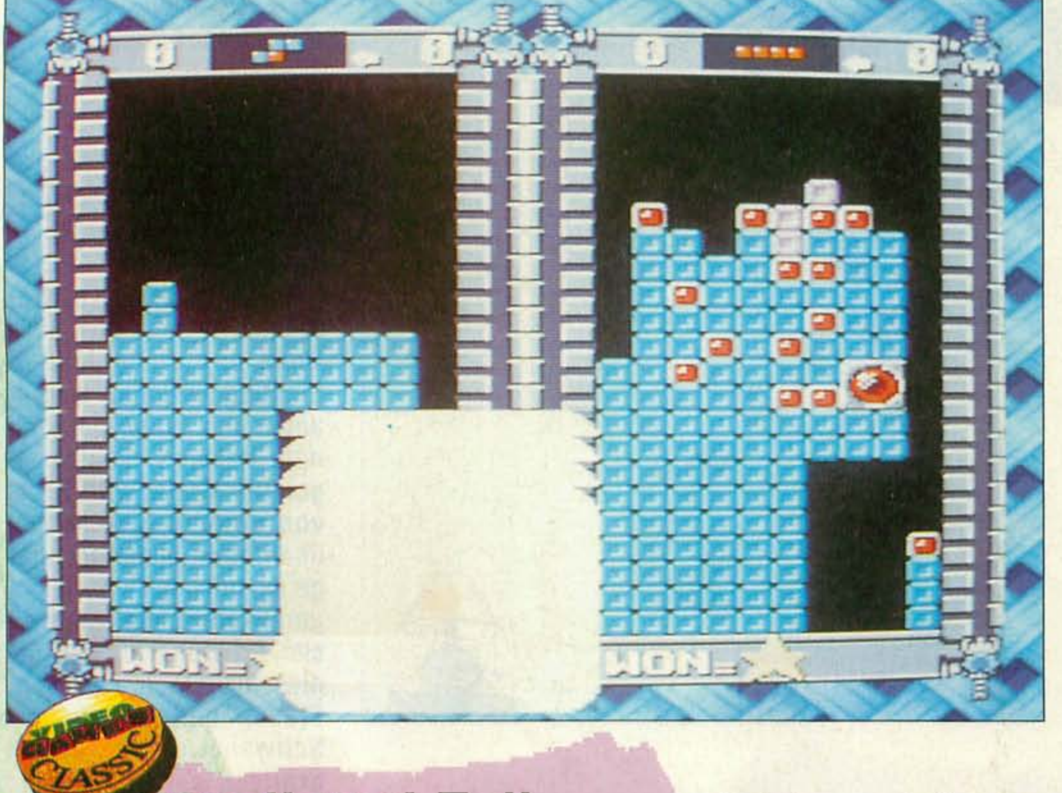

Spieletyp:
Hersteller: Malibu Games
Testversion von: Vision
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

19% Grafik
18% Musik
22% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **19%**

Redaktionswertung



Laßt es krachen! Im Zwei-Spieler-Modus von Bombliss regiert die Granate.

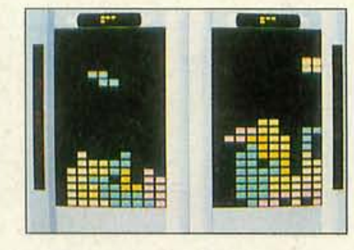
VIDEO GAMES CLASSIC

Knall und Fall

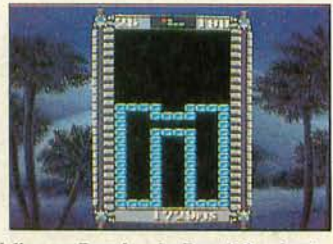
Tetris 2

Für alle Klötzchen-Freaks gibt's nun das ultimative *Tetris*-Modul. Als Zugabe sitzt sogar ein weiteres Spiel im ROM: *Bombliss*. Bei *Tetris 2* hat sich wenig geändert. Im Ein-Spieler-Modus dürft Ihr Euren Namen (inkl. Highscores) abspeichern. Im Doppel werden im Gegensatz zur Handheld-Ausgabe auch einzelne Lines zum Gegner geschoben. Außerdem dürfen die Präsente des Gegenspielers durch eigenes Löschen abgewehrt werden. Interessant wird's, wenn Ihr *Bombliss* zu zweit spielt. Die herabfallenden Teile haben an einer oder mehreren Stellen kleine Bömbchen eingebaut. Ist eine Reihe voll, explodieren diese und hinterlassen hübsche Löcher im Klötzchensalat. Die Größe der Explosion richtet sich nach der Anzahl der Linien, die auf einmal mitgesprengt werden (hierzu zählen auch Reihen, die keine Bomben enthalten). Es ist also möglich, Giganto-Explosionen von sieben Reihen und mehr zu erzeugen. Wieviel der Gegner 'rübergschoben bekommt, hängt nur davon ab, wieviele Einzelsteinchen Ihr wegsprengt. Zehn Elementarwürfelchen ergeben eine Reihe für den Gegner. Als kleine Besonderheit regiert die "Auge"-Regel: Bringt Ihr vier Bömbchen quadratisch zusammen, entsteht das gefürchtete Auge, das (richtig plaziert) eine feldgroße Explosion erzeugt. Gewonnen habt Ihr, wenn das eigene Feld leer ist oder der Gegner am oberen Rand anstößt.









Tetris bleibt Tetris, mit Batterie und fiesen Puzzles in Bombliss legt das Modul sogar noch zu.

Meine Meinung

super

Auf dem Super Nintendo hat Tetris ein bißchen an Charme verloren. Hauptsächlich durch das neue Musikthema zehrt das Klötzchenspektakel mehr an Euren Nerven, als die Game Boy-Version. Die Spielbarkeit des Klassikers blieb jedoch weitgehend erhalten. Hier, wie auch bei *Bombliss* dominiert natürlich der Spielspaß im Zweispieler-Modus. *Bombliss* erfordert weit mehr Taktik als das große Vorbild. Wer einmal geblickt hat, wie Stapelweise und Explosionsgröße zusammenhängen, kann etliche fiese Tricks anwenden, um den Gegner zu schlagen. Zu zweit macht *Bombliss* sogar noch mehr Spaß als *Tetris*. Wenn's ein Modul schafft, das heißgeliebte *Super Bomberman* verübergehend aus dem Schacht zu vertreiben, so will das schon was heißen. Erstens kracht's bei *Bombliss* mindestens ebenso heftig und zweitens sind die anwendbaren Fisematenten durchaus mit *Super Bomberman* vergleichbar. Da in den Ein-Spieler-Modi die Highscores gespeichert werden, ist auch für Solomaurer ein gehöriger Anreiz vorhanden. In höheren Levels entsteht jedoch etwas zuviel Verwirrung. Wer auf Knobelreaktionsspiele steht, sollte sich *Tetris 2* zulegen. Habt Ihr einen willigen Mitspieler, ist's erst recht ein Muß. *jb*

Spieletyp:
Hersteller: Bullet Proof
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie, Continue, 2 Spielvarinten
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 130 Mark

25%
Grafik
62%
Musik
29%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 89%

Redaktionswertung



Zusammen mit einem Freund könnt Ihr drohende Gefahren gemeinsam bewältigen

Hexensabbat

Arcus Odyssey

Das kleine, idyllisch gelegene Dorf Arcus wurde einst von einer bösen Hexe namens Castomira terrorisiert. Von hier aus schmiedete sie ihre Pläne, sich die gesamte Welt untertan zu machen. Doch die edle Kämpferin Prinzessin Leaty vereitelte das schändliche Vorhaben, bezwang die hinterhältige Hexe und hielt sie schließlich mit dem Zauber des magischen Schwertes "Leaty's Macht" für etliche Jahre in Bann. Als eines Tages Anhänger der Hexe das Schwert stehlen, droht die Verbannte, wieder an Macht zu gewinnen.

Ihr seid dazu ausersehen worden, das Schwert wiederzufinden und dem Schrecken, der dem Dörfchen Arcus erneut bevorsteht, für immer den Garaus zu machen. Zunächst auf Euch alleine gestellt, zieht Ihr los, um in dem gigantischen Irrgarten aus verschachtelten Gängen, Gewölben, Pyramiden, Brücken und Bonusräumen das Ziel Eures Auftrages zu erfüllen. Zur Auswahl stehen vier Charaktere, die sich mit unterschiedlicher Bewaffnung, Geschlecht und Hitpoint-Zahl mit Euch durch die Dungeons schlagen wollen. Zieht Ihr mit einem Freund los, könnt Ihr Euch zu zweit den drohenden Gefahren stellen. Zeitweise bekommt Ihr sogar noch Zuwachs durch ehemalige Gefängnisinsassen, die sich nach ihrer Befreiung Euch anschließen und mit ihren Waffen zu Euren Gunsten in den Kampf eingreifen. In einem durch Knopfdruck einblendbaren Inventory verwaltet Ihr gefundene Gegenstände, Zaubertränke und Kräuter, bis Ihr sie der Situation entsprechend optimal einsetzen könnt. Habt Ihr einen Level bewältigt, erwartet Euch ein beruhigendes Paßwort.











Anfangs könnt Ihr zwischen vier Kämpferklassen wählen, die sich vor allem durch unterschiedliche Bewaffnung auszeichnen

Meine Meinung

gut

Obwohl wir mit *Arcus Odyssey* ein Spiel präsentiert bekommen, das schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, weiß die grafische Gestaltung noch immer zu beeindrucken. Wie schon seinerzeit auf dem Mega Drive, überraschen immer neue Hintergründe, stets wechselnde Gegner, optisch interessant umgesetzte Zaubersprüche und eine geschmackvoll gewählte Farbpalette. Wegen der recht vertrackten Labyrinthe und immer wieder "nachwachsenden" Feinden, die unnötiges Umherlaufen lästig und gefährlich machen, wäre eine Übersichtskarte oder Automapping von entscheidendem Vorteil gewesen. Beliebig oft wiederholbare Levelabschnitte lassen Euch eine mehr als faire Chance, den Reiz dieses liebevoll gestalteten Abenteuers ausgiebig zu genießen. Viersprachig gestaltete Bildschirmtexte machen es auch des Englischen Unkundigen einfach. *fh*

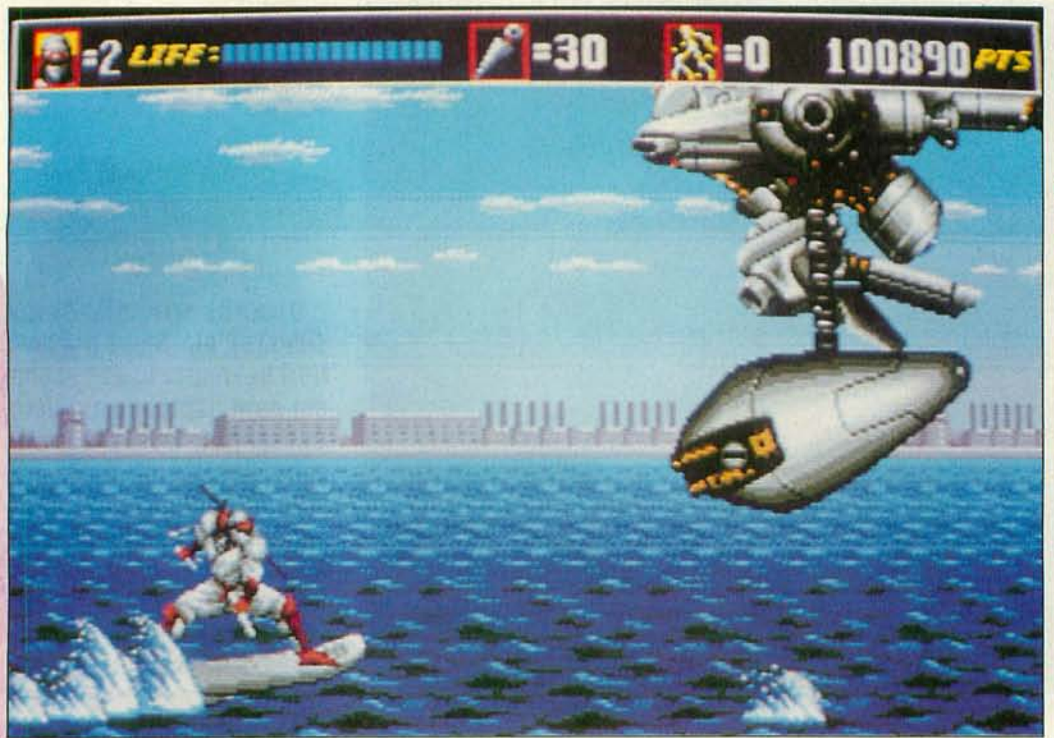
Spieletyp:
Hersteller: Loriciel
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Paßwort, Continue
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

65%
Grafik
48%
Musik
47%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **63%**

Redaktionswertung

MEGA DRIVE



Der abgeschossene Endgegner fischt seine Einzelteile aus dem Wasser und baut sich neu auf

Shurikens vor!

Shinobi 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Nach dem inoffiziellen Nachfolger Shadow Dancer belebt jetzt endlich der zweite Teil des Kultspiels um den weißen Ninja das Mega Drive. Die Verbrecherorganisation Neo Zeed hat sich seit dem ersten Teil neu formiert und strebt einmal mehr nach der Weltherrschaft. Um dem Schicksal noch mal ein Schnippchen zu schlagen, stürzt Ihr Euch in eine Reihe von gefährlichen Missionen, die mit Zwischen- und Endgegnern bestückt sind. Die Szenarien reichen von wasserdurchfluteten Höhlen, biogenetischen Versuchslabors über Abwasserkanäle bis zu Jetski-Fahrten auf dem Meer. Um Euch der Gegnerschaft zu erwehren, könnt Ihr Wurfsterne schleudern, einen Doppelsprung vollführen, Euch an Wänden entlanghangeln und von ihnen abstoßen. Falls die Situation ausweglos erscheint, solltet Ihr tunlichst eine der vier aus dem Vorgänger bekannten Ninja-Magien einsetzen. Neben laufen und springen, müßt Ihr z.B. auch zu Pferd oder per Jetski (Wassermotorrad) versuchen, den Neo Zeed-Jüngern einen Satz heiße Ohren zu verabreichen. Da die Levels nicht nur von links nach rechts, sondern bei Bedarf auch nach oben und unten scrollen, sind Euren Entdeckertätigkeiten keine Grenzen gesetzt. Die Endgegner sind teilweise sehr einfallsreich gehalten: Die fliegende Maschine im Labor kann z.B. Eure Steuerung verdrehen (d.h. wenn Ihr dann nach links laufen wollt, müßt Ihr nach rechts drücken). Falls Euch unterwegs die Shurikens zu stark um die Birne pfeifen, frischt Ihr die Lebensenergie und den Wurfsternvorrat von Joe Musashi mittels Extrasymbolen aus versteckten Kisten wieder auf. Für die Hartgesottenen unter den Ninjas gibt es auch eine Abschaltfunktion für Shurikens im Optionsmenü, so daß Ihr nur mit Euren Martial-Arts-Fähigkeiten und Katana-Schwert den Bösewichtern ausgesetzt seid.







Ihr müßt alle Eure Ninja-Fertigkeiten einsetzen, um den Schergen von Neo Zeed Einhalt zu gebieten

Meine Meinung
super-

Sega ist es gelungen, einen gleichwertigen Nachfolger für eines der besten bisher erschienenen Module abzuliefern (hat auch lange genug gedauert!). Die Designer tüftelten die Levels gekonnt und abwechslungsreich aus, die Hintergrundgrafiken strahlen farbenfroh und die fetzige Musikuntermalung setzt Euch erstklassig unter Strom. Die Sprites weisen immer viele Animationsstufen auf. An allen Ecken und Enden erwarten Euch neue Überraschungen wie z.B. Monster, die Euch aus dem Hintergrund per Fadenkreuz ins Visier nehmen, Treibsand oder Mutanten, die Euch aus Reagenzgläsern entgegenspringen. Die (End-)Gegner haben oft viele verschiedene Taktiken und ein reichhaltiges Waffenarsenal in petto, so daß der Schwierigkeitsgrad durchgehend hart aber fair ist. Alles in allem ein erstklassiges Jump'n'Shoot. Zugreifen, Leute! *rk*

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue Optionsmenü
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

Wertung	
Grafik	91%
Musik	81%
Soundeffekte	83%

SPIEL-SPASS: 91%

Redaktionswertung



Ein typisches Lizenzspiel: großer Name – mittelmäßiges Spiel

MEGA DRIVE

Sau(rier)mäßig

Jurassic Park

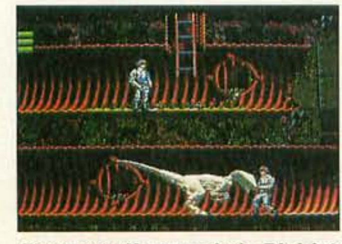
Das spektakulärste Medienereignis der letzten Zeit ist zweifellos *Jurassic Park* von Steven Spielberg. Anders als bei älteren Saurierfilmen, in denen die Biester im Stop-Motion-Verfahren von Gummimodellen abgefilmt wurden, sind sämtliche Dinos in *Jurassic Park* mit dem Computer berechnet, gezeichnet und animiert. Die Mega-Drive-Umsetzung des Films ist im Jump'n'Run-Genre angesiedelt. Ihr schlüpft entweder in die Rolle von Doktor Grant und steuert einen Raptor-Saurier. Als Doktor werdet Ihr im Intro von einem Tyrannosaurus angefallen und jagt im anschließenden Spiel hinter dem Monster her. Eure Standardwaffe ist die Betäubungskanone, die Projektile dafür sammelt Ihr unterwegs auf. Des weiteren findet Ihr Handgranaten, stärkere Betäubungsgeschosse, Elektro-Shocker und Medikits für Eure Gesundheit. Die anderen Saurier, die sich noch im Park herumtreiben, sind Euch durchweg feindlich gesonnen. Sie springen Euch an, bespucken Euch mit Gift oder greifen aus der Luft an. Verliert Ihr Eure ganze Lebensenergie, startet Ihr wieder am Levelanfang. Spielt Ihr als Raptor, ist Doktor Grant Euer Jagdziel. Wie bei *Tom und Jerry* erwischt Ihr den Doc jedoch erst am Spielende. Waffen in dem Sinne habt Ihr keine, Feinde (Wärter und andere Saurier) erledigt Ihr durch Zerhopsen, Treten oder einen gezielten Biß. Zur Erfrischung der Lebensgeister verspeist Ihr Fleischstücke oder Mini-Dinos. Zwischen den Levels seht Ihr Eure Position auf einer Karte und erhaltet ein Paßwort.

Meine Meinung geht so

Der Lizenzrummel um einen neuen Film wird von Mal zu Mal größer. Kaffeetassen, T-Shirts, Spielfiguren, Bettwäsche – überall prangt das Saurierlogo. Um so erstaunlicher finde ich es, daß ein Videospiel, in das so hohe Erwartungen gesetzt werden, derart mittelmäßig umgesetzt wird. Die Animationen des Raptors stammen anscheinend von den Original-Computerbildern ab. Der Doc hingegen ist (gemessen am "Flashback"-Standard) recht lausig gezeichnet. Außerdem sind die beiden Spielvarianten auch im Gameplay nicht identisch. In den Grant-Levels wimmelt's nur so von Blindsprüngen und unfairen Stellen und unklaren Rätseln. *Da ist* die Raptor-Variante weit besser spielbar. Mit seiner tollen Animation könnte man den Dino glatt ins Herz schließen. Ein kleines Kompliment kann ich noch an die Hintergrundmusik loswerden: Sie paßt gut zu den Szenen. Betrachtet man die Spielbarkeit insgesamt, wird *Jurassic Park* dem Rummel nicht gerecht. *Jurassic Park* ist gerade so gut oder so schlecht, daß Fans des Films nach dem Modulkauf nicht enttäuscht sind. Anspruchsvolle Jump 'n'Run-Freunde warten auf *Aladdin*. *jb*









Eine nette Karte und ein Digi-Intro machen noch kein gutes Spiel. Um die Wertung aus der Neo-Geo-Rubrik zu übernehmen: für Fans.

Spieletyp: 

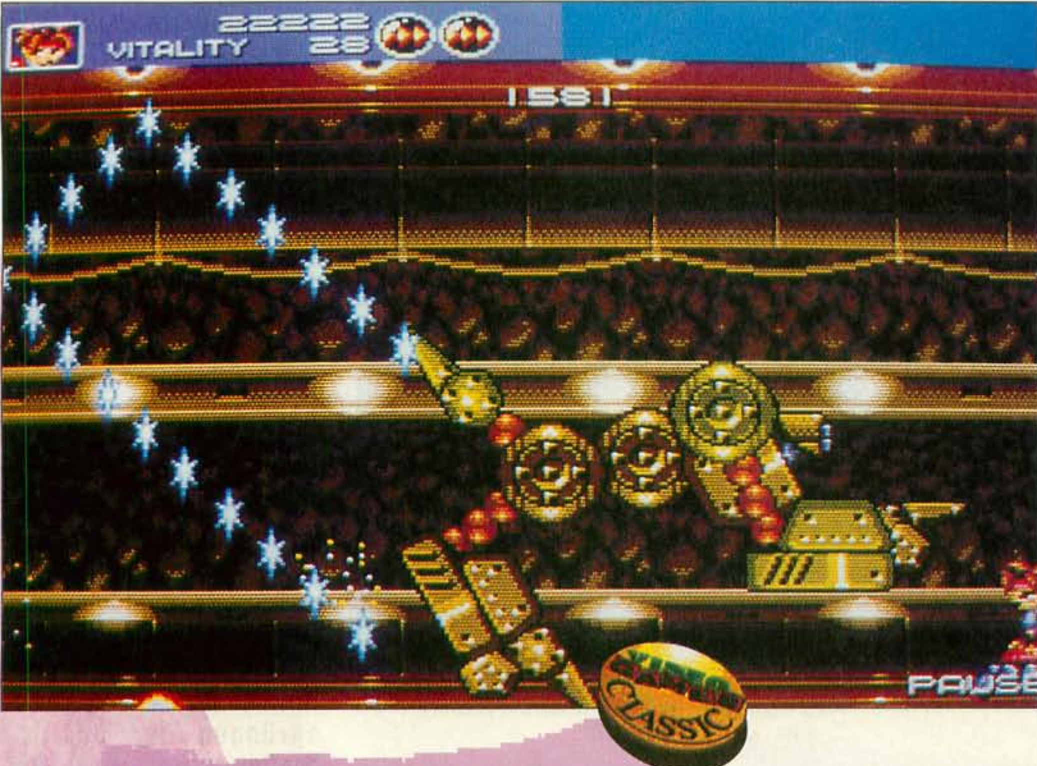
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Varianten, Paßwort
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 110 Mark

65% Grafik
50% Musik
61% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 66%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE



Dieser besonders hartnäckige Endgegner beharkt Euch mit verwirrenden Taktiken

Klunker und Schießeisen

Gunstar Heroes

Sega selbst zaubert mal wieder einen Actiontitel aus dem Hut. In *Gunstar Heroes* helft Ihr alleine oder im Team einem Professor, seine entwendeten Edelsteine wiederzubeschaffen. Die Klunker befinden sich in den Klauen diverser Bosse, die Ihr nach erfolgreichem Meistern von vier anwählbaren Levels vor die Zieloptik Eurer Knarre bekommt. Um den Schergen der Unterwelt Saures zu geben, wählt Ihr zu Beginn Euer Waffenarsenal aus acht verschiedenen Kombinationen (gut bewährt haben sich der blaue Laser und die Homing Missiles). Während Euch die Kugeln um die Ohren pfeifen, schaltet Ihr wie in *Super Contra* zwischen zwei Waffensystemen um, die Ihr durch Aufnahme von Extrasymbolen beliebig auswechseln könnt. So ausgerüstet, stürzt Ihr Euch mittels Inline-Skates auf feindreiche Höhlengebiete oder infiltriert eine vertikal scrollende Raketenbasis. Ihr könnt Euch aber auch à la 'Mensch ärgere dich nicht' durch einen Level würfeln! Dabei seht Ihr Euren (eher kleinwüchsigen) Helden auf einem Spielbrett, dessen Felder aus 'Boss', 'Extras', 'Fight' und Ähnlichem bestehen. Das letzte Feld enthält dabei das Geheimnis des Endgegners. Marschiert Ihr erfolgreich durch einen Level und haut den äußerst widerspenstigen und sich zigmal verwandelnden Stage-Bossen eine vor den Latz, geben diese unter lautem Wehklagen die Diamanten und Rubine preis. Wenn die Söldner alle Stages absolvieren, schnappen sich die Halunken die Tochter des Professors, und die feindliche Macht fordert Euch zum letzten Duell.

Meine Meinung

super

Selten habe ich ein derart furioses Spektakel wie hier gesehen: Von allen Seiten stürzen sich die gegnerischen Sprites auf Euch, aber Ihr wehrt Euch mit den verfügbaren Wummen bestens. Obwohl (permanent!) Dutzende von Galgenvögel um Euch herumturnen, trübt kein Flackern und Ruckeln das Auge. Der Sound dröhnt fetzig aus den Boxen und untermalt das adrenalinfördernde Geschehen nach Kräften. Bereitet das Geballere allein schon einen Heidenspaß, macht der Zweispielermodus das amüsante Chaos erst perfekt (Wo bin ich?! Wer schießt da?). Witzig ist auch, daß sich die Endgegner mitsamt ihren bis zu 15 verschiedenen Taktiken kurz vorher mit lautem Getöse ankündigen. Überhaupt strotzt dieser Titel nur so vor auflockernden Einfällen: Ihr könnt Euch Flugobjekte aus der Luft krallen und Euren Widersacher an die Birne werfen, sowie Feuer im Zug legen, so daß die Insassen mit brennendem Hosenboden das Weite suchen. Alles in allem finde ich keinen schwerwiegenden Kritikpunkt. Jeder Actionfreund, der seinen Schweiß mal wieder in Rinnsalen vom Körper fließen lassen will, muß sich dieses Modul zulegen. *rk*







Das Chaos ist perfekt: Ihr werdet von allem, was sich bewegt, unter Feuer genommen. Oben rechts wählt Ihr Euer nächstes Ziel aus.

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Continue, Auswahlmenü
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

81% Grafik
68% Musik
72% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 85%

Redaktionswertung

Aller guten Dinge...

Golden Axe 3

In der dritten Auflage von Segas mittelalterlichem Prügelhit zieht Ihr wiederum aus, um die obligatorisch entführte Prinzessin aus den Klauen garstiger Mutanten zu befreien. Mit von der Partie sind diesmal der Krieger und die Amazone aus dem ersten Teil sowie zwei neue Figuren. Ihr wehrt Euch mit Schwertern und Streitäxten gegen die Flut von bewaffneten Skeletten, Amazonen und Vogelmenschen. Neu ist, daß Ihr Eure Route bis zu Death Adder, dem finalen Endgegner aus den zwölf vorhandenen Stages, mit Einschränkungen selbst bestimmen könnt. Die Helden wandern durch kristalline Höhlen, Wüsten, Gebirge und auf dem Rücken eines gigantischen Kondors, der sie zur Festung des Tyrannen bringt. Falls die Gegnerschaft zu übermächtig wird, setzt Ihr je nach Charakter verschiedene magische Kräfte ein. Deren Intensität variiert je nach Anzahl der von herumwieselnden Zwergen aufgenommenen Gefäße und reicht von Donner, Feuersbrünsten über Blitze bis zum Steinhagel. In den Rastplätzen zwischen den Stages 'versorgen' Euch kleine Zwerge mit Essen, um die müden Krieger wieder aufzupäppeln.



Die Charaktere sind mit einer Vielzahl von Bewegungen ausgestattet worden, was sich positiv auf den Spielspaß auswirkt. Die Grafik fällt zwar im Vergleich zum ersten Teil etwas ab, dafür untermalt der mystische Sound das Geschehen bestens. Sehr gut gefallen hat mir auch das Feature, seinen Weg selbst bestimmen zu können. Was unterm Strich übrigbleibt, ist ein überdurchschnittliches Beat'em up, das für meinen Geschmack etwas zu leicht ist, aber das Flair der ersten beiden Teile gut rüberbringt. *rk*



Das Monstergemetzel wird nicht offiziell in Deutschland erscheinen

MEGA DRIVE

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

59% Grafik
72% Musik
58% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 74%

Redaktionswertung



Was kommt denn hier geflogen? – Der Steinkoloß wirft praktisch mit sich selbst.

Auf die Hochhäuser

King of Monsters

Nach *Fatal Fury* präsentiert der SNK-Lizenznehmer Takara mit *King of Monsters* die Umsetzung eines weiteren Neo-Geo-Moduls auf dem Mega Drive. Ihr habt als Riesenmonster gerade nichts Besseres zu tun, als eine Großstadt in Schutt und Asche zu legen. Dummerweise hat ein anderes Ungetüm genau dieselbe Idee und so beharkt Ihr Euch alleine gegen die Maschine oder zu zweit im Ringkampf der Giganten. Ihr könnt z.B. Rocky, einen Steinkoloß oder Beetle Mania, einen überdimensionalen gehörnten Käfer sowie zwei weitere Monster unter Eure Fittiche nehmen. Um Eurem Gegner das Lebenslicht auszupusten, könnt Ihr schlagen und treten sowie diverse Wrestlinggriffe ansetzen. Wenn Ihr Eurem Widersacher mit einem Pile-Driver (Drehschlag) zusetzt, gehen oft ganze Hafenanlagen zu Bruch. Doch damit nicht genug: Die geplagten Einwohner haben bekanntlich etwas dagegen, daß ihre innig geliebte Stadt zum Spielplatz für Monsterlaunen wird. Sie hetzen Euch deshalb Armee, Marine und Luftwaffe auf den Pelz. Das kommt Euch gar nicht so ungelegen, denn Ihr grabscht nun Panzer, Zerstörer und ähnliches Spielzeug und werft es Eurem Gegner an die (recht harte!) Birne. Ihr gewinnt eine Runde, wenn Euer Kontrahent nach erfolgreicher Behandlung (d.h. Beulen von der Höhe des Eiffelturms zieren seine Visage) kraftlos am Boden herumkrebst und ausgezählt wird. Bonuspunkte erhaltet Ihr, wenn Ihr neben Eurem Gegner auch der Stadt kräftig einheizt und soviele Gebäude sowie Kulturdenkmäler wie möglich dem Erdboden gleichmacht.











Die Monsterprügelei ist nicht einfach: die gegnerischen Biester setzen Euch mit allen verfügbaren Mitteln zu

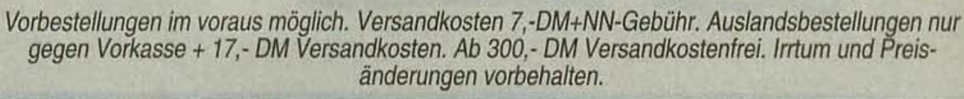
Meine Meinung
gut

Takara mausert sich und präsentiert nach dem mäßigen *Fatal Fury* mit *King of Monsters* eine gelungene Umsetzung des Neo-Geo-Hits. Es macht einen Heidenspaß, die unförmigen Gestalten aufeinanderzuhetzen und dabei zu beobachten, wie in der Umgebung alles splitternd mit ohrenbetäubendem Lärm zu Bruch geht. Die Grafik ist detailreich: Züge kreuzen das Schlachtfeld, fliegende Panzertrümmer bringen Flüsse zum Schäumen etc., wobei natürlich die Neo-Geo-Darbietung schon aufgrund der Reduzierung auf 64 Farben unerreicht bleibt. Negativ fällt leider auf, daß nur vier verschiedene Kolosse zur Auswahl stehen. Diese haben jedoch neben den sechs Standardkniffen noch jeweils vier bis fünf spezielle Knochenbrecher im Repertoire. Geradezu lebensnotwendig (und fair!) ist, daß Ihr Eure Continues im Optionsmenü bis zwölf aufstocken könnt. *rk*

Spieletyp:
Hersteller: Takara
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark
62%
Grafik
59%
Musik
68%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 63%

Redaktionswertung



Vorbestellungen im voraus möglich. Versandkosten 7,-DM+NN-Gebühr. Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse + 17,- DM Versandkosten. Ab 300,- DM Versandkostenfrei. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

VISION

ELECTRONIC ENTERTAINMENT SOFTWARE VERSAND GmbH

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES dt. über 100 verschiedene Titel

Titel	Preis
Super NES	185,-
Super NES + Mario	285,-
60 Hz Konverter	44,-
SN PRO Pad	34,-
Honeybee Pad	37,-
JB-King	127,-
Alien 3	127,-
Asterix	127,-
Aero the Acrobat	137,-
Bubsy	117,-
Battle Toads	117,-
Bomberman	107,-
Blazing Skies	124,-
Crash Dummies	127,-
Desert Strike	107,-
Dino City	97,-
Duffy Duck	137,-
Fatal Fury	127,-
Goof Troop	127,-
Lost Vikings	117,-
Lagoon (dt. Bildsch.text)	137,-
Mario Kart	87,-
Mortal Combat	137,-
Mario Allstars	87,-
Mystic Quest Legend	87,-
Megalomania	117,-
NHPLA Hockey	127,-
Rocky'n'Rocky	127,-
Player Manager	127,-
Pop'n'Twinbee	127,-
Plok	127,-
Robocop 3	117,-
Starwing	107,-
Streetfighter 2	87,-
Streetfighter 2 Turbo	137,-
Super Star Wars	127,-
Super Aleste	117,-
Super Pang	134,-
Super Airdiver	137,-
Tiny Toons	117,-
T2 Arcade	127,-
WWF 2 Royal Rumble	127,-
World League Basketball	87,-
Wing Commander	117,-
World Cup Soccer	127,-
World Heroes	137,-

NEO GEO

Titel	Preis
Grundgerät PAL/RGB	699,-
Neo-Geo Gold + Spiel n. Wahl ab	1089,-
Joypad	107,-
Memory Card	57,-
Art of Fighting	369,-
Baseball Stars	147,-
Senguko 2	369,-
Fatal Fury 2	369,-
Last Resort	309,-
Samurai Showdown	379,-
Super Side Kick	359,-
View Point	549,-
World Heroes 2	369,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SNES us. über 150 verschiedene Titel

Titel	Preis
Super NES us.	277,-
Super Scope	127,-
Aquatic Games us.	117,-
Arcana us.	87,-
Airborne Ranger us.	124,-
Batman Returns us.	117,-
Bubsy us.	127,-
Battle Toads us.	127,-
Bomberman us.	134,-
Cool Spot us.	127,-
Desert Strike us.	107,-
Dungeon Master us.	134,-
Dracula us.	127,-
Dig/Spike Volleyball us.	117,-
E.V.O. us.	137,-
Fatal Fury us.	117,-
First Samurai us.	127,-
Final Fantasy 2 us.	137,-
Final Fight 2 us.	137,-
Football Fury us.	127,-
Goof Troop us.	127,-
Gemfire us.	134,-
Humans us.	127,-
Ivan Stewart Super Offroad us.	127,-
Joe & Mac us.	117,-
Jurassic Park us.	127,-
Lost Vikings us.	127,-
Mario is Missing us.	124,-
Mechwarrior us.	112,-
Mansell's Worldchamp us.	134,-
Ninja Boy us.	107,-
Rocketeer us.	67,-
Run Saber us.	127,-
Rock&Roll Racing us.	127,-
Rocky Rodent us.	127,-
Soulblazer us.	117,-
Shadow Run us.	127,-
Super Turrican us.	114,-
Super Baseball 2020 us.	127,-
Super James Pond us.	127,-
Shanghai 2 us.	97,-
Street Fighter 2 Turbo us.	137,-
Toxic Crusaders us.	107,-
Troddlers us.	127,-
Tazmania us.	127,-
Terminator 2 us.	127,-
Twin Bee jp.	127,-
Tuff 'e' nuff us.	127,-
Yoshi's Cookie us.	127,-
Vegas Stakes us.	107,-
Wing Commander Secret Mission	127,-

Gameboy / PC — Bitte Preisliste anfordern !

An- und Verkauf von gebrauchten Neo-Geo Spielen !

SEGA MEGA DRIVE

über 100 verschiedene Titel

Titel	Preis
Mega Drive o. Spiel	204,-
A. Battle Tank	97,-
Batman Returns	87,-
Battle Toads	97,-
Bubsy	117,-
Bob	117,-
Chuck Rock	97,-
Cool Spot dt.	107,-
Chiki Chiki Boys	97,-
Desert Strike	97,-
Dracula	117,-
Fatal Fury	117,-
Flashback dt.	117,-
F22 Interceptor	84,-
F 1 (incl. Batterie)	117,-
Humans	107,-
Indiana Jones	117,-
Jungle Strike	117,-
Jurassic Park	117,-
Landstalker	127,-
Mortal Combat	124,-
NHPLA Hockey '93	97,-
NBA Allstars	117,-
Pirates of Gold	117,-
Rolo to Rescue	107,-
Robocop 3	107,-
Rocket Knight Adventure	117,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage 2	87,-
Shining Force	127,-
Street Fighter Champ. Ed.	117,-
Shinobi 3	117,-
Thunder Force 4	107,-
Tiny Toons	97,-
Ultimate Soccer	117,-
World of Illusion	94,-

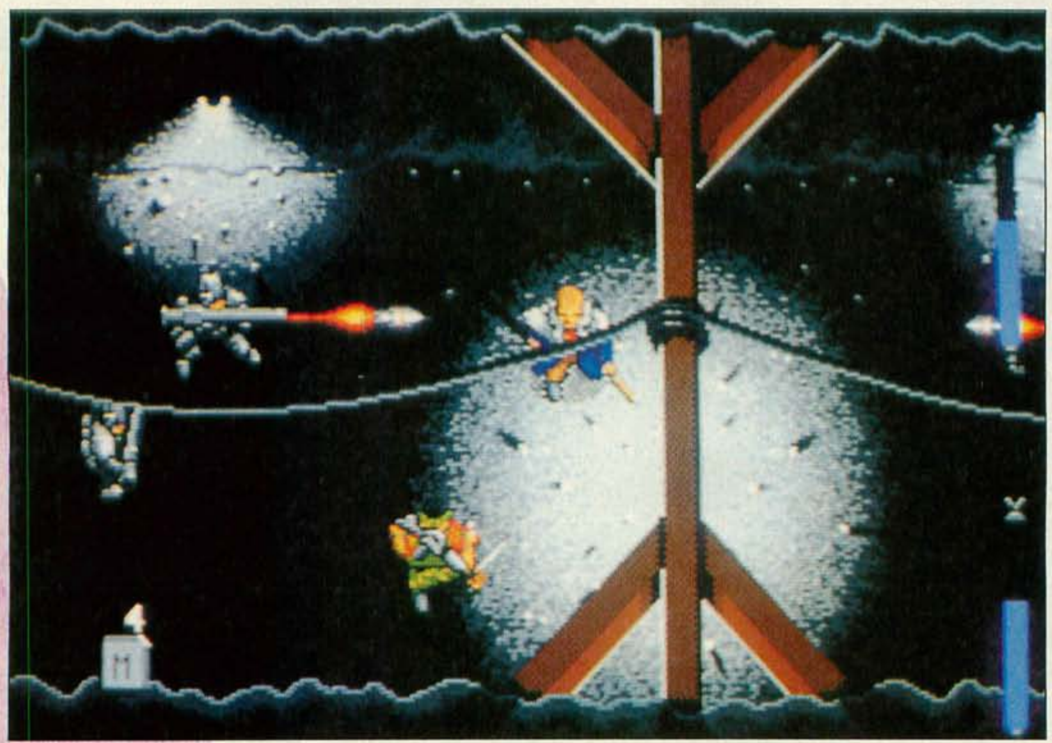


Titel	Preis
CD ROM incl. 5 CD's	547,-
CD ROM II incl. Sewer Shark	547,-
CD ROM dt. incl. Road Avenger	547,-
Umbau Mega Drive	37,-
CDX Konverter	97,-
Afterburner	117,-
Chuck Rock 2	107,-
Dune	117,-
Final Fight	117,-
Indiana Jones	117,-
Jaguar	107,-
Joe Montana	117,-
Jurassic Park	117,-
Monkey Island	117,-
Road Avenger	117,-
Robo-Aleste	117,-
Sewer Shark	117,-
Strokers Dracula	117,-
Sonic	107,-
Silpheed	117,-
Time Gal	107,-
Terminator	117,-
Willy Beamish	117,-
Wonderdog	107,-

Weitere CD Titel auf Anfrage !

Tel.: 0841/32386 0841/480580 0841/32091 Fax.:0841/17580
0841/32388 0841/480480 08106/23899 0841/46794

VISION 85016 Ingolstadt Postfach 210151 Geschäftsführer: Bernd Fischer



Mit neun Zaubersprüchen wehrt Ihr Euch gegen überbewaffnete Feinde

Metzel-Magie

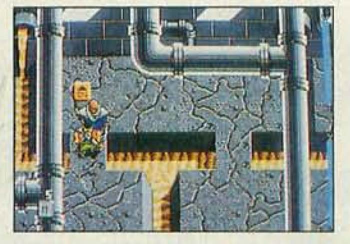
Technoclash

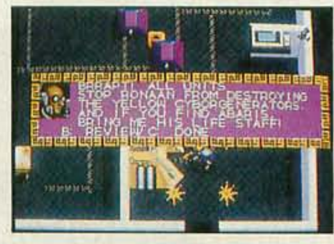
Aufmerksamen Lesern, die sich auch in der Computerspieleszene auskennen, ist der Werberummel um *Chaos Engine* für den Amiga sicher nicht entgangen. Ein Stückchen des Kuchens wollte anscheinend auch Electronic Arts abhaben. *Technoclash* und *Chaos Engine* sind sich spielerisch auffällig ähnlich. Ihr steuert das Helden-Sprite in verkürzter Draufsicht durch die Landschaft und löst Schlüssel-Schloß-Aufgaben. Nebenher werden mit den unterschiedlichsten Waffen (neun verschiedene habt Ihr dabei) ganze Heerscharen von Feinden niedergemäht. Die Munition für die Magiewummen lassen verstorbene Feinde zurück. Neben den Waffen tragt Ihr weitere Zaubersprüche für Heilung, Unverwundbarkeit, Schweben und Teleportieren mit Euch. Freilich muß auch hier der Bestand durch Aufsammeln aufgefrischt werden. Zudem dürft Ihr einen Adler losschicken, um eine Levelübersicht zu erhalten. Habt Ihr den ersten kurzen Level inklusive Endgegner geschafft, erhaltet Ihr für weitere Missionen einen Bodyguard nach Wahl (zwei stehen zur Verfügung). Ob dieser nun verteidigt, deckt oder jeden Gegner angreift, stellt Ihr im Menü ein. Wie Ihr, hat auch der Schutzengel nur begrenzte Lebensenergie. Habt also immer ein Auge auf seine Gesundheit, sonst steht Ihr plötzlich alleine da. Dies kann jedoch auch geschehen, wenn Ihr mittels Zauberspruch über eine Bodenspalte schwebt – der Bodyguard ist dazu nicht fähig. Im Spiel könnt Ihr jederzeit ins Menü schalten und das aktuelle Paßwort notieren.

Meine Meinung
gehe so

In Techno Clash habt Ihr immer nur die Wahl zwischen "Ballern" und "Ausweichen". Rückwärtslaufen und dabei schießen fällt ganz aus. Die Missionen sehen auf Anhieb zwar alle unterschiedlich aus, schaut Ihr genauer hin, merkt Ihr jedoch schnell, daß es jedesmal eigentlich nur um die Zerstörung von Monstergeneratoren geht. Geschicktere Spieler werden allerdings erstmal neben einem solchen Generator etliche Feinde niedermachen, um ihre Extras aufzufüllen. Sind die Feindquellen erst zerstört, wachsen die Feinde meist nicht mehr nach. Etwas nervig ist die Tatsache, daß Ihr zum Knacken eines Levels nicht nur alle Code-Karten sondern auch alle Information aus den Terminals braucht. So könnt Ihr einen Level nicht mal dann abkürzen, wenn Ihr ihn bereits auswendig kennt. Ganz allgemein spielt sich Techno Clash etwas hakelig. "Feind erkennen – Waffe wählen – ballern – Heilen" ist die gebräuchlichste Kombination. Hartgesottene Action-Freaks sollten *Technoclash* mal probespielen, Einsteiger werden jedoch viele Stellen als unfair empfinden. *jb*







Der Adler zeigt die Levelübersicht. In Technoclash dreht sich alles um die gelben Key-Cards. Der böse Motz ist schon am Anfang sauer.

Spieletyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: EA
Anzahl der Spieler: 1
Features: Unterstützt 6-Knopf-Joypad
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 110 Mark

60% Grafik
58% Musik
63% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 62%

Redaktionswertung

Das Cockpit füllt über die Hälfte des Bildschirms. Außenperspektiven erreicht Ihr nur über die Pausentaste und ein Extra-Menü.



Ihr erlebt ein gutes Fluggefühl, habt aber extreme Schwierigkeiten, ohne Instrumente die tatsächliche Flughöhe abzuschätzen



Briefing-Karte mit Startplatz, Haupt- und Nebenziel



Zusätzlich zur Karte gibt's direkte Zielansprachen



Nicht nur für ordentliche Leistungen gibt´s Orden...



Ihr habt die Wahl zwischen sechs "bewährten" Krisenherden

Fällt er in den Graben...

F15 Strike Eagle II

Nun ist der Adler also auch auf dem Mega Drive gelandet: Nach Electronic Arts *F22 Interceptor* und Domarks *MiG 29* ergänzt Simulationsspezialist Microprose den Luftzirkus am Mega-Drive-Himmel. Die Sega-Version kommt einem richtigen Simulator wesentlich näher, als das automaten- und rein actionorientierte Super-Nintendo-Modul. Bevor Ihr das Messer zwischen die Zähne klemmt, wählt Ihr einen von vier Schwierigkeitsgraden sowie einen von sechs Kriegsschauplätzen. Alle Missionen ähneln sich: Nach dem Start fliegt Ihr grundsätzlich zwei Targets an, die es zu zerstören gilt. In höheren Schwierigkeitsleveln liegen sie weiter voneinander entfernt, und Ihr müßt richtig starten und landen. Die Aufgaben eines Piloten auf drei mickrige Joypad-Buttons nebst Steuerkreuz zu reduzieren, bedeutet natürlich extreme Funktionsvereinfachung: Knopf B wechselt zwischen Luft-Luft- und Luft-Boden-Waffen, Knopf C löst die Waffen aus, über Knopf A regelt Ihr in Kombination mit dem Steuerkreuz den Triebwerksschub und werft Düppel oder Fackeln ab, um den Gegner zu verwirren. Über die Pausentaste erreicht Ihr ein Zusatzmenü, in dem Ihr diverse Außen- und Cockpitansichten einstellen könnt. Wo Ihr hinfliegen müßt, zeigt ein Richtungspfeil auf dem HUD, das neben den beiden Radarbildschirmen Eure Hauptinformationsquelle darstellt. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto realistischer die Anforderungen: mehr Gegner, höhere Trefferanfälligkeit Eurer Maschine.

Meine Meinung

gut

Daß sich das Mega Drive mit seinem Minimal-Joypad nicht so sehr für Flugsimulatoren eignet, heißt nicht, daß Schönheitsfehler erlaubt wären: Auch im höchsten Schwierigkeitsgrad gibt's für F15-Piloten noch Orden und Beförderung, wenn sie ihre Maschine per Schleudersitz verlassen oder gar Freunde vom Himmel schießen. Eine F18 hat nun einmal ein Doppelleitwerk und sieht nicht aus wie eine Mirage, und eine F15 im Vietnamkrieg ist so fehl am Platz wie ein Haarfön in Kleopatras Badezimmer! Mir fehlte es in den Missionen an Tiefe: Immer nur zwei Targets, keine Anflugtaktik, keine Luftbetankung, keine Routenplanung, keine Nachteinsätze. Erfahrungsgewinn wird nicht mit anspruchsvolleren Missionen belohnt, Ihr stellt nach sechs ähnlichen Einsätzen einfach den nächsten Schwierigkeitsgrad ein. F15 II ist nicht ganz so schnell wie F22 und nicht so detailliert wie MiG 29. Aber: Für eine 16-Bit-Konsole bringt F15 II aber immer noch sehr gutes Flugfeeling rüber. *hu*

Spieletyp: 

Hersteller: Microprose
Testversion von: Microprose
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 130 Mark

50% Grafik
28% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 66%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

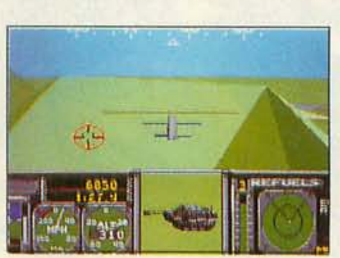


Sieht im Stand nett aus, ruckelt in Bewegung gar fürchterlich – Steel Talons ist mies spielbar

Bruchlandung

Steel Talons

Nach der Automatenumsetzung fürs Lynx kommt nun auch die Mega-Drive-Version in die Geschäfte. Wer den Automaten kennt, weiß schon, worum's geht. Ihr steuert einen Kampfhelikopter durch eine Landschaft in 3-D-Vektorgrafik und bekämpft Feinde sowie Bodenziele. In den Options vor dem Spiel wählt Ihr die Optik aus: Entweder ist Eure Blickposition knapp hinter dem Chopper oder Ihr lugt durchs Cockpit-Fenster ins Freie. Schrottet Ihr einen Chopper, habt Ihr automatisch wieder die "Hinter dem Hubi"-Position. Zur Steuerung benutzt Ihr vier Joypad-Kommandos – vorwärts, rückwärts und Schwenks zu beiden Seiten. Drückt Ihr dazu den "Rotor-Pitch"-Knopf, reguliert Ihr die Flughöhe. Mit den übrigen beiden Knöpfen feuert Ihr MG und Raketen ab. Sowohl die Bordkanone als auch die Missiles sind zielsuchend, sobald Euer Radar auf einen Gegner aufgeschaltet hat. Die Raketen sind jedoch auf acht Stück limitiert. Bleiben Euch nach der Mission welche übrig, gibt's Bonuspunkte. Auf Erfüllung warten unterschiedlichste Missionen, die jedoch meist aus dem Zerstören von Bodenzielen bestehen. In der Spielart "Head to Head" liefert Ihr Euch nicht etwa einen Luftkampf mit einem Mitspieler, sondern tretet gegen feindliche Hubschrauber mit Prozessorsteuerung an. Fliegt Ihr eine Trainingsmission, lernt Ihr, wie schon auf dem Lynx, durch vorgegebene Tore zu manövrieren.




Im Training fliegt Ihr durch Ringe. In den Canyons haben die Feinde ganz klar die Übermacht.

Meine Meinung

na ja

Auf dem Lynx hatte *Steel Talons* mit mangelndem Grafikkontrast zu kämpfen, auf dem Mega Drive ist's das Ruckeln. Legt Ihr Euch mit dem Heli in die Kurve, scrollt die Landschaft sehr abrupt, man müßte eigentlich eher von einem "Blättern", als von Scrolling sprechen. Daß hierbei kein Fluggefühl aufkommt, ist klar. Vermutlich wurden wir nur deshalb von Domark so spät bemustert, weil die genau wußten, wie schlecht das Spiel abschneiden würde (das nennt man dann Marketing-Strategie). Besonders unfair kommen auch die Feinde daher: Sitzt einer hinter einem Berg, schaltet Euer Zielradar meist schon durch den Hügel auf. Der Feind ballert kräftig durch die Landmasse (und trifft), während Eure Geschosse wirkungslos im Gestein versacken. Die Missionen an sich werden schnell langweilig – immer dieselben Aufgaben nur mit unterschiedlichen Feinden? Nein, danke, da bietet *Jungle Strike* viel mehr Abwechslung! Nimmt man diese Fehler mit der verkorksten Auftankprozedur zusammen, bleibt unterm Strich nicht viel Spielspaß übrig. Wer sich raketenbestückt in den Lüften tummeln will, sollte lieber zu *MiG-29* oder noch besser zum Klassiker *F-22* greifen. Eine gute Hubschraubersimulation gibt's derzeit nur für Mega-CD-Besitzer... *jb*

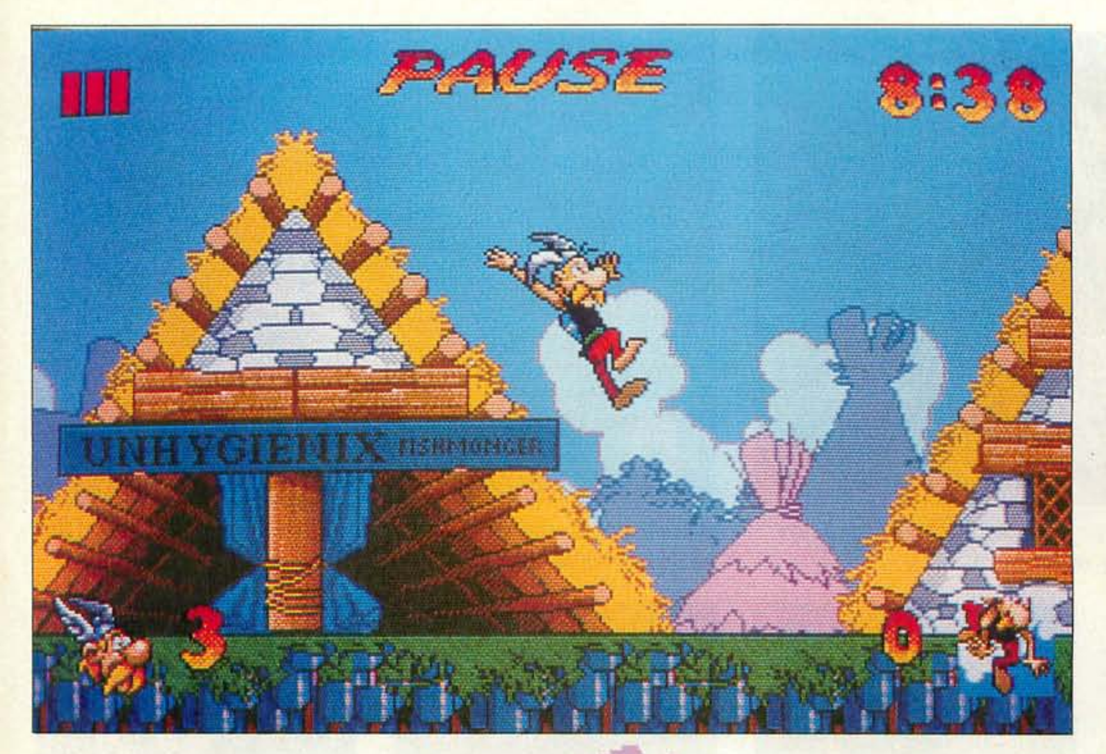
Spieletyp:
Hersteller: Tengen
Testversion von: Domark
Anzahl der Spieler: 1
Features: Soundmenü

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 110 Mark

43% Grafik
18% Musik
30% Soundeffekte

Redaktionswertung

SPIEL-SPASS: 25%



Verleihnix heißt hier Unhygienix, mit Fischen da verdienste eh' nix

MEGA DRIVE

Römerschreck

Asterix

Es ist und bleibt das alte Lied, das uns die Barden schon seit mehreren Asterix-Episoden immer wieder erneut aufspielen: Ein Stammesmitglied der Gallier wird von den bösen Römern entführt und muß von Euch in den Kreis seiner Lieben zurückgebracht werden. Diesmal hat es Miraculix, den Druiden und "Zaubertranklieferanten", erwischt.

Über fünf größere Abschnitte mit Unterleveln hinweg, bahnt Ihr Euch den Weg durch jede Menge Römer, an Hindernissen und unfreundlichem Getier vorbei, bis nach Rom. Vor Beginn des jeweiligen Levels könnt Ihr wählen, ob Ihr mit dem schmächtigen Asterix oder seinem korpulenten Freund Obelix den Gefahren und Rätseln trotzen wollt. Unterwegs sammelt Ihr Flaschen mit verschiedenen Zaubertränken ein, die zur Lösung der im Spiel eingebauten Puzzles mit Verstand eingesetzt werden wollen. Übergroße Hindernisse oder zu hohe Mauern stellen kein Problem mehr dar, nachdem Ihr mit einem gezielten "Treppenzauber" eine Stufe gebaut habt. Ein "Explosionstrank", mit dessen Hilfe Ihr gezielte Bömbchen werfen könnt, dient der Eliminierung sich entfernt aufhaltender Feinde. Wildschweinbraten und Helmfedern bringen verlorene Energie zurück, und das obligatorische Münzensammeln bringt ein Extraleben. Mit diesen und weiteren Hilfsmitteln solltet Ihr die Level lösen können und den Puzzles auf die Schliche kommen. Eine übermäßige Bedenkzeit bleibt Euch allerdings verwährt, da die Uhr mit dem oft knackigen Limit abzulaufen droht.

Meine Meinung **geht so**

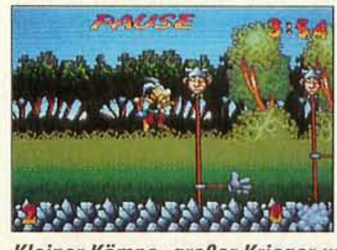
Im Gegensatz zur neuen *Asterix*-Serie von Infogrames auf den Systemen Super Nintendo und Game Boy orientiert sich Core Designs Gallier mehr an der etwas älteren Master System-Version: Neben dem Kloppen liegt der Schwerpunkt eher bei den kleinen, aber nicht übermäßig anspruchsvollen Puzzles.

Unsere zwei Helmträger sind zwar ansprechend animiert, doch vermisse ich die Fähigkeit, im Sprung schlagen zu können. Sicher hätte es auch nicht geschadet, Asterix und Obelix in Reaktion, Geschwindigkeit und Wendigkeit unterschiedlicher zu gestalten. Auf diese Weise hätte die freie Wahl zwischen den beiden etwas mehr Sinn gemacht.

Leider läßt das Spiel auch in Sachen Umfang und Ideen einige Wünsche offen, die gerade durch die derzeitige Asterix-Konkurrenz aus dem Nintendo-Lager noch negativer ins Gewicht fallen. Nach einigen Stunden intensiven Spiels habt Ihr alle Level gesehen. Innovative Ideen werdet Ihr vermissen, über die eingebauten Gags habt Ihr schonmal woanders gelacht. Nur das leicht unterschiedliche Spielprinzip macht diesen Asterix zur lohnenden Alternative. *fh*









Kleiner Kämpe, großer Krieger und Obelix der Überflieger: "Dick und Schlau" bahnen sich den Weg bis zur Römerhauptstadt Rom



Spieletyp:
Hersteller: Core Design
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Paßwort, Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

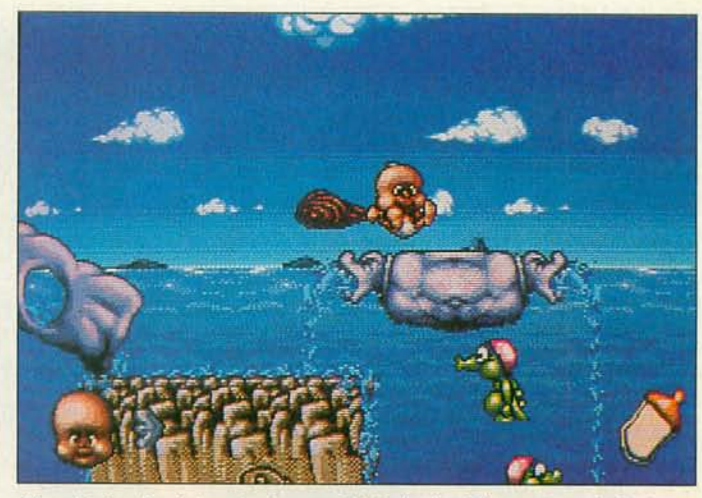
60% Grafik
57% Musik
54% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE


Im Lava-Level hüpft klein Chuck von Ast zu Ast, während der Baum langsam in der brodelnden Masse versinkt


Obwohl das Keulchen fast so groß ist wie der Piepmatz, schwingt er es im rechten Moment sehr behende


Bei diesem Rachen erschrickt auch der coolste Fisch!


Hier muß Chuck-Son den Füßen des Riesen-Dinos ausweichen


Zum Glück sind auch die meisten Gegner halbe Portionen


Über Abgründe schwingt sich Chucki-Baby wie Old Tarzan

Steinzeithüpfer

Son of Chuck

Seit den letzten Keulereien hat sich Chucks Leben ganz schön geändert: Der unrasierte Mops hat sich zum Chef der erfolgreichsten Autofabrik des Landes gemausert. Konkurrent Britt Jagger wünscht Chuck natürlich die Pest an den Hals und schickt ein paar schwere Jungs, die den Boß kurzerhand aus seinem Büro entführen. Glücklicherweise haben sie die Rechnung ohne Chucks Jüngsten gemacht. Schnell schnappt sich der Pimpf eine überdimensionierte Keule und macht sich auf den Weg durch eine ungastliche Abenteuerwelt. Zuerst geht's durch eine kunterbunte Waldlandschaft, in der Baby Chuck nach Vögeln, schlecht genährten Neandertalern oder angriffslustigen Biestern knüppelt. Zwischendurch schwingt er sich mit Lianen über Abgründe, verschiebt Steine, um Abhänge zu erklimmen, läßt sich von einem Trampolin in die Höhe schleudern, sammelt Bonbons für Zusatzpunkte ein oder hebt Milchflaschen auf, die den Energievorrat aufpäppeln. Einmal reitet er gar auf einer Schildkröte, bis im dritten Stage ein riesiges Urmonster lauert, dem Baby Chuck die Birne weichklopfen muß. Es folgt ein Bonusscreen, mit dem Mini-Chuck auf einem Hund balanciert und Äpfel vom Baum schlägt. Level fünf spielt auf einer riesigen Seeschlange, wo der Piepmatz gegen fliegende Fische kämpft. Weiter geht's in einem kunterbunten Blumenwald gegen anfliegende Wespen und angriffslustige Affenbanden, gefolgt von einem Bonuslevel, in dem der Kleine im Wettkampf mit einer Schildkröte und einem Hund durch einen Lavafluß paddelt. Im anschließenden Lavalevel hüpft Baby Chuck auf heißen Steinplattfomen herum und kloppt flammenwerfenden Robotern die Keule um die Blechohren, bevor er in einem weiteren Bonuslevel eine Statue aus Stein meißelt. Ansonsten wäre da noch der Gebirgslevel oder eine Giftlandschaft, bevor der Winzling Papi aus Britt Jaggers Fabrik rausprügelt.



Herrlich, wie toll animiert der Kleine sein Keulchen schwingt und beim Springen die Zunge herausstreckt. Fürs Mega Drive haben die Designer sogar noch mal an der Spielbarkeit gefeilt, obwohl die Konsole dieselbe CPU wie der Amiga besitzt. Ohne zu übertreiben, dürft Ihr Teil zwei des Steinzeitepos zu den besten Vertretern des Genres auf Mega Drive zählen. Nicht nur, daß die einzelnen Abschnitte überdurchschnittlich abwechslungsreich gestaltet sind, auch Steuerung und Spielbarkeit geben keinerlei Grund zur Klage. Schade, daß der Easy-Modus wirklich sehr easy ist. Außerdem klingt der Sound doch ein wenig piepsig. Trotzdem: Tolle Show! *cb/hu*

Spieletyp:


Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 120 Mark

77%
Grafik
70%
Musik
55%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 79%

Redaktionswertung

SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik



Die X-Wing-Piloten-Power
PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.
Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80



DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER
PC und Amiga
Rainer Babiel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca.150 Seiten, ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power
PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels" wird geknackt, auch der KLassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen
Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!
1993, 128 Seiten, ISBN 3-877**91-508**-6, DM 19,80



Die ...Quest-Spiele-Power
PC und Amiga
Christian Rogge
Das vollständige „Quest-Kompendium"! Ein ausgezeichneter Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.
1993, 238 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80

Super Mario World
Super Nintendo
R. Babiel/U. Krockenberger/J. Matheuzig
Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-453**-5
DM 19,80

The Legend of Zelda III
Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-877**91-413**-6
DM 29,80

Adventures
Rainer Babiel and friends
Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!
Alone in the Dark, Indiana Jones 4, Laura Bow 2, Freddy Pharkas, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, Space Quest 5, Eric, The Unready.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80





Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

VG/ PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co., *Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar*



Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

ZEHRECK & NATZECK · DESIGN COMPANY

MEGA CD

Video Games Classic

Spiel mir das Lied vom Tod

Thunderhawk


Bomben auf die Brücke am Kwai


Dauerfeuer auf den Funkmast


Den Konvoi kalt erwischt



Mit letzter Kraft auf den Piraten

Frei nach „Terminator" halten die Maschinen es für die sicherste Lösung, keine Menschenseele auf dem Erdball am Leben zu lassen. Ihr spielt natürlich den Last Action Hero, der die Welt vor den Schraubenfressern rettet. So sattelt Ihr Euer treues Pferd, den Super-Kampfhubschrauber A11-3y Thunderhawk, schlagt Euch wacker auf zehn Schlachtfeldern und kehrt ruhmreich und vor lauter Orden vornübergebeugt zurück. Schon beim Lesen dieser Hintergrund-Saga dürfte klar sein: Core Designs neues Mega-CD-Game ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

Nach beeindruckendem Vorspann mit knackigem Hardrock-Sound steigt Ihr ins Spiel ein. Bevor der erste Schuß peitscht, solltet Ihr Euch für eine von drei Schwierigkeitsstufen (easy, medium, hard) entschieden haben. Jede der zehn Operationen besteht aus fünf bis sechs Einzelmissionen, die inhaltlich zusammenhängen. So startet Ihr einmal, um das eigene Lager vor anrückenden Panzerdivisionen zu schützen, ein andermal, um eine Brücke zu sprengen, einen Flugplatz vom Gegner zu räumen und das Landefeld unbenutzbar zu machen. Oder Ihr versenkt U-Boote mit geheimen Unterlagen, rettet einen hinter der Front notgelandeten Piloten der eigenen Seite und vernichtet einen abgeschmierten Tarnkappenbomber, bevor er dem Gegner in die Hände fällt. Vor jedem Einsatz erklärt ein General im Briefing-Room den Auftrag. Dazu beschreibt er in klar verständlicher (deutscher) Sprachausgabe das Szenario, erklärt, was zu tun ist und warnt vor den besonderen Gefahren des Auftrags. Dann geht's endlich los! Mit der C-Taste auf dem Joypad und dem Steuerkreuz hebt Ihr ihn vom Boden. Sehr viel höher als unbedingt nötig fliegt die Libelle allerdings nicht, die Maximalhöhe reicht gerade für bequemen Flug über die Baumwipfel. "B" dient zur Auswahl einzelner Waffensysteme. Neben dem Feuerzauber der Gatling-Kanone am Schwenkturm stehen Euch eine begrenzte Zahl ungelenkter Raketen (ca. 75) sowie einige Lenkflugkörper zur Verfügung. Je nach Einsatz verzichtet Ihr (automatisch) auf ungelenkte Raketen und nehmt statt dessen Spreng- Schütt- oder Wasserbomben an Bord, mit denen Ihr Brücken hochgehen laßt, Startpisten mit Kratern übersät oder U-Booten das Tauchen beibringt. "A" feuert das jeweils aktive Waffensystem ab, längeres Drücken aktiviert Dauerfeuer. Die einzelnen Missionen laufen alle nach einem ähnlichen Schema ab: Ihr beginnt entweder im heimischen Camp oder bereits in der Luft, fliegt zum Zielgebiet, das der Bordcomputer auf dem Übersichtsplan als weiße Fläche darstellt, lenkt Raketen auf die Zielgebäude oder braust mit MG-Feuer im Tiefflug über das Areal. Natürlich schmecken dem Gegner solche Süßigkeiten überhaupt nicht, er erwidert das Feuer mit Panzern und Luftabwehr-Raketen oder schickt Hubschrauber und Flugzeuge los. Anfangs solltet Ihr Euch mit den Eigenheiten eines Hubschraubers vertraut machen: ohne leichte Vorwärtsneigung wird's z. B. Essig mit eleganten Wenden, die Mühle schaukelt dann lediglich seitwärts. Zur besseren Orientierung erkennt


Bevor Ihr vom Startplatz abhebt, erklärt der General die nächste Mission anhand einer Übersichtskarte



Laßt Ihr alle Ziele in Flammen aufgehen, winken Orden und ein Eintrag in der Top-Gun-Bestenliste

		Top Gun Pilots	
1	ICE		924500
2	A.B		95300
3	A.B		74500
4	A.B		53700
5	A.B		32900



Ihr das feindliche Territorium nebst Gegnern auf einem Display im Cockpit. Farbige Punkte markieren auf einem zusätzlichen Radarschirm feindliche Angreifer. Das Territorium, in dem Ihr herumfliegt, endet an einer weißen Strichlinie, die Ihr auf dem Übersichtsdisplay erkennt. Falls Ihr der Begrenzungslinie vor Ende des Auftrags zu nahe kommt, meldet der Bordcomputer in klarer Sprachausgabe: "Fliegen Sie nach links, Sie sind vom Kurs abgekommen." Auch sonst gibt sich der Compi gesprächig: "Achtung, feindliche Raketen im Anflug!", "Gegner im Anflug". Dazu krachen Explosionen und Schüsse, von CD dröhnt die Musik. Jeder gegnerische Treffer senkt die Energieanzeige des Thunderhawk. Erreicht sie den kritischen Bereich, erkennt Ihr Einschußlöcher in der Frontscheibe, irgendwann fällt der Übersichtsmonitor aus, später folgt das Radar, bis der Vogel schließlich abschmiert. Wer sich zäh durchschlägt und alle Zielobjekte zerstört, hört vom Bordcomputer "Auftrag erfüllt!" Dann heißt es, so schnell wie möglich das Kampfgebiet zu verlassen und über die markierte Grenze zu fliegen. Wer früher flüchtet, erhält in der Schlußbesprechung zwar Punkte für getroffene Ziele, muß aber von vorn beginnen oder erhält einen negativen Eintrag in seine Akte.



In der Alaska-Mission müßt Ihr Minen räumen und die feindlichen Minenleger kielholen

Meine Meinung
super

Auch wenn's sich nur um Roboter handelt: Noch nie war Kriegspielen so realistisch! Von der technischen Perfektion dieser Simulation geht eine unglaubliche Faszination aus. Eigneten sich die bisher bekannten CD-Titel nur bedingt dazu, für die Vorzüge von Segas Zusatzgerät zu werben, schießt Thunderhawk den Vogel ab. Ihr fühlt Euch direkt ins Gelände versetzt, bei diesem gelungenen Fluggefühl wird Euch die Spucke wegbleiben. Auch der Sound von CD wirkt einfach irre, vor allem, wenn Ihr Eure Stereoanlage mitspielen laßt. Für die deutsche Sprachausgabe hat Core Design einen Schauspieler engagiert. Auch wenn die wenigsten Kampfpiloten bei ihren Einsätzen Musik hören dürften, sorgt die Akustik trotzdem für tolle Stimmung. Bei einigen Missionen ist nicht nur fliegerisches Können gefragt, sondern auch eine gewisse strategische Planung. Richtig realistisch geht's aber nur im Hard-Modus zur Sache (von den Designern beabsichtigt), durch die anderen Schwierigkeitsgrade brettert Ihr einfach durch und ballert alles zu Kleinholz. Wegen der relativ bescheidenen strategischen Eingriffsmöglichkeiten schafft Thunderhawk auch nicht den Sprung über die magische 90-Prozent-Hürde. Auch grafisch hat *Thunderhawk* Berauschendes zu bieten: Die Landschaften wurden fraktalgeneriert, Ihr erkennt detailreiche Gebäude und animierte Fahrzeuge. Jedes Kampfgebiet bietet eigene geografische Gegebenheiten. Es gibt sogar Nachtmissionen, wo alles in dunklem Blau schimmert. *Thunderhawk* gehört zu den besten Actionspielen, die es derzeit gibt. Ein echter Grund, sich ein Mega CD zu leisten! cb/hu

Zehn unterschiedliche Aufgaben warten auf den Piloten



Nach dem Auftrag wird abgerechnet

MEGA CD

Spieletyp:

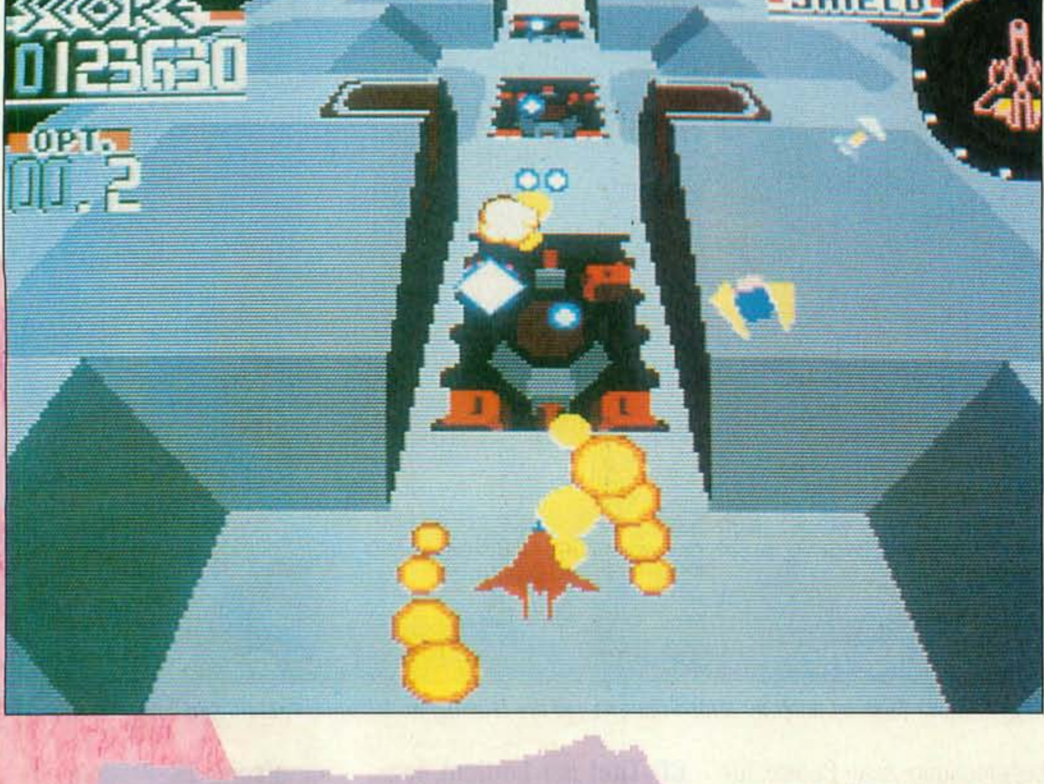
Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Abspeichern von Spielständen, drei Schwierigkeitsstufen
Geeignet für: Anfänger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 100 Mark

Wertung	
Grafik	87%
Musik	82%
Soundeffekte	90%

SPIEL-SPASS: 89%

Redaktionswertung

MEGA CD



Silpheed ist "gekippter" Vertikal-Scroller mit vielen guten Ideen und prima Action

Galaga '93

Silpheed

Weltrettung ist wieder angesagt! Genauer hält sich die Handlung von *Silpheed* stark an die von "Kampfstern Galaktika". Eine übel gesinnte Macht vertreibt ein friedliebendes Menschenvölkchen von seinem Heimatplaneten. Von der Fluchtflotte aus startet Ihr mit dem Kampfraumer *Silpheed* gegen die feindlichen Schwadronen. Schon im pompösen Intro des Spiels wird deutlich, daß das Mega-CD den Programmierern erweiterte Möglichkeiten bietet. Ihr seht längere Filmsequenzen in feinster Vektorgrafik. Wie auch die Hintergründe im späteren Spiel wurden diese Grafiken auf einem schnellen Computer vorgerechnet und dann auf CD abgelegt – das Mega Drive schafft solche Mengen an Polygonen nicht in einer Woche. Nach dem Abheben habt Ihr's in Pseudo-3D mit Feindformationen zu tun, die den Nostalgiker stark an die UFO-Schwärme aus dem guten alten *Galaga* erinnern. "Pseudo-3D" deshalb, weil Ihr zwar in die Tiefe des Bildschirms hineinballert, die Bewegungen der Objekte aber auf eine gekippte Ebene beschränkt sind (stellt Euch einen Vertikal-Scroller auf einem nach hinten gekippten Monitor vor). Die relativ kleinen Feindschiffe sind wie Euer Jäger in Polygon-Grafik dargestellt. Um allerdings den 2D-Eindruck etwas zu verwischen, müßt Ihr ab und zu Gesteinsbrocken ausweichen, die aus dem Hintergrund kommen. Neben den obligatorischen Waffenextras gibt's auch den selbstverständlichen Endgegner am Levelende.

Meine Meinung

super

Von der gebotenen Action, dem Bombasto-Sound und der Polygon-Grafik her besehen, würde ich sagen, das Mega Drive hat sein *Starwing*. Am besten gefällt mir, wie es die Entwickler verstanden haben, ein doch sehr altes und simples Spielprinzip durch gute Ideen aufzupolieren. *Silpheed* ist nichts weiter, als ein bis zum Stehkragen auffrisierter Vertikal-Scroller. Beim Spielen wird diese Tatsache jedoch gekonnt übertüncht. Selbst Computerspielern, die schnelle und trotzdem detailreiche Grafiken gewohnt sind, verschlägt das *Silpheed*-Intro den Atem. Persönlich halte ich es für das beste Intro, das je auf einer Konsole abgelaufen ist. Wenn irgendwann Spiele so aussehen, seid Ihr wirklich im Weltraum. Da die Feinde immer in denselben Formationen kommen, kann man mit Dazulernen gut weiterkommen. Unfaire Stellen fallen so nahezu weg (das nächste Mal flieg' ich halt etwas weiter links). Stellenweise ist mir ein bißchen zu viel Action im Spiel. Zuschauer haben deshalb meist mehr von den tollen Hintergrundgrafiken, als der Spieler – der kann nicht so gut drauf achten. Trotzdem ist *Silpheed* durch seine tolle Spielbarkeit eine Muß-CD für jeden Action-Fan. *jb*







Auf ein geniales Intro folgen die besten animierten Hintergründe, die je ein Ballerspiel geziert haben

Spieletyp:

Hersteller: Game Arts
Testversion von: Game X-press
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 100 Mark

72% Grafik
78% Musik
75% Soundeffekte

Redaktionswertung

SPIEL-SPASS: 72%

Lange hat's gedauert

Final Fight

Nachdem sich die Super-Nintendo--Freaks bereits am zweiten Teil der Endkampfsaga laben (siehe Test in dieser Ausgabe), kommen jetzt auch die Sega-Jünger in den Genuß des Capcom-Highlights. Der Spielablauf ist gleich geblieben: Ihr zieht alleine oder mit einem Kumpel als Cody, Haggar oder Guy durch die Straßen von Metro City, um die Tochter des Bürgermeisters den Klauen der berüchtigten Mad Gear Gang zu entreißen. Dazu müßt Ihr die fünf Levels der Urversion, plus einem neu hinzugekommenen von Galgenvögeln säubern. Zur Stärkung findet Ihr wie gehabt Waffen und Futter in Fässern, Telefonzellen etc., um dem Gemisch aus Punks und Rockern Paroli zu bieten. Diese Version des Spiels hat Sega geringfügig überarbeitet, d.h. an einigen Stellen wurde gekürzt und an anderen diverse Bonusgegenstände eingefügt.

Meine Meinung **geht so**

Das Modul spielt sich im Vergleich zur Nintendo-Version etwas hölzern. Das liegt u.a. daran, daß die Farbpalette des Spiels mit der des Originals nicht mithalten kann, und die Endgegner schon nach kurzer Bearbeitung die Waffen strecken. Beeindruckend sind dagegen das aufwendige Intro und die opulente Soundkulisse, die die Fähigkeiten des CD-Roms eindrucksvoll unterstreicht. Dem Spielspaß hilft noch die Tatsache etwas auf die Sprünge, daß Ihr endlich zu zweit antreten könnt, um der Gang den Garaus zu machen. Positiv ist aber der zusätzliche sechste Level. Obwohl der Zweispielermodus in der Super Famicom-Version des Titels fehlt, seid Ihr mit Nintendos Konsole trotzdem besser beraten, sie hat einfach mehr Flair. *rk*



Hart getroffen: Der Endgegner schafft's nicht allein und holt Verstärkung

MEGA CD

Spieletyp:
Hersteller: Capcom bzw. Sega
Testversion von: Vision
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 120 Mark

67% Grafik
69% Musik
59% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

Redaktionswertung

Karierte Kappe

Sherlock Holmes

Das viktorianische London war ein schmutziger und gefährlicher Ort. Man konnte um keine Straßenecke biegen, ohne auf Räuber, Diebe und Mörder zu stoßen – und auf Sherlock Holmes. Auf dem Mega CD erwarten Euch drei schwierige Fälle, bei denen Ihr den berühmtesten aller Detektive quer durch die Metropole begleitet. Die CD-Umsetzung ist an ein britisches Brettspiel angelehnt, in dem Ihr Euch über ein Menüsystem Indiz für Indiz zur abschließenden Gerichtsverhandlung kombiniert. Ihr befragt menügesteuert alle möglichen Leute, die Euch per CD-"Spielfilm" in Originalsprachausgabe Auskunft geben, kurvt anhand einer alten Karte quer durch die Stadt, studiert diverse Zeitungen, führt ein Adreß- und Notizbüchlein, setzt Straßenjungen als Spione ein, nervt den Inspektor – und das alles keineswegs immer in schönstem Oxford-Englisch.

Meine Meinung **geht so**

Eigentlich könnte dieses Detektivspiel ein ziemlicher Knaller sein, wären da nicht das zeitraubende Icon-Menüsystem, ewige Ladezeiten und unsäglich mühsam lesbare Zeitungen (Ihr müßt jedes Textchen einzeln abrufen). Wer nicht sehr gut Englisch spricht, hat kaum eine Chance. Oft werden entscheidende Hinweise in einem Nebensatz dahingebrabbelt, außerdem legen Verdächtige natürlich falsche Spuren. Sogar für einen Muttersprachler ist das Spiel nicht ohne weiteres zu knacken. Fast alles spielt sich im Kopf ab, auf dem Bildschirm tut sich über lange Phasen nichts. Sehr schwierig, sehr britisch, langatmig wie eine Partie Kricket. Nur älteren Semestern zu empfehlen! *hu*



In diesem Fall geht es um verschwundene Bilder. Sehr lebendig sieht unser Informant allerdings nicht aus...

MEGA CD

Spieletyp: 
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Geeignet für: Profis
Preis: ca. 130 Mark

69% Grafik
18% Musik
72% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 46%

Redaktionswertung

NES

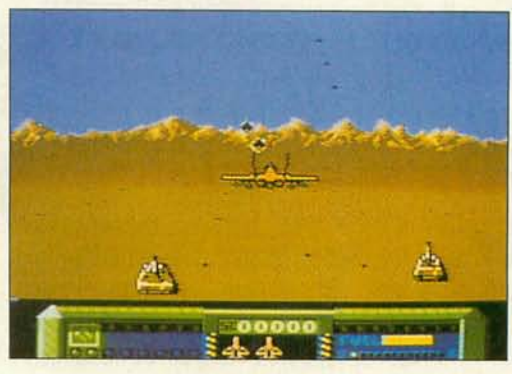
Der Bär ist los

MiG 29

Nachdem Codemasters so erfolgreich gegen Nintendo prozessiert hat, kommen nun – nicht lizenzierte – Module Schlag auf Schlag. Diesmal setzt Ihr Euch ins Cockpit einer russischen MiG 29. Mit gleichnamigen Titeln (z. B. von Gremlin) hat die Codemasters-MiG allerdings nur den Namen gemeinsam. Schon nach den ersten Sekunden erinnert dieses Spiel statt dessen verdächtig an den Spielhallen-Evergreen *Afterburner*. Dieselbe Perspektive der Maschine von hinten, dieselbe Ballerei, genauso viele Gegner. Nach jedem der insgesamt sechs Level erscheint ein Tanker, der Eure Spritreserven in der Luft ergänzt, nur im letzten Level landet Ihr wieder auf der Basis. Strategisches oder taktisches Geschick müßt Ihr nirgends beweisen, Ihr fliegt einfach mit gedrücktem Feuerknopf drauflos, ballert auf alles, was Euch am Boden oder in der Luft vors Rohr kommt und achtet darauf, daß Ihr die bitteren Pillen der Gegner nicht schlucken müßt.

Meine Meinung
geht so

Wer keinen Simulator mit Tiefgang erwartet, sondern ein einfaches reinrassiges Ballerspiel, ist mit MiG 29 gar nicht mal schlecht bedient: rasantes Bodenscrolling, passende Musik, gute Steuerung, relativ weich zoomende Gegnersprites und kaum Flimmern auf dem Screen. Natürlich lassen sich aus 1 MBit Speicher keine opulenten Missionen zaubern, aber eine Weile macht's schon Spaß – vor allem der Zweispielermodus, in dem sich der Screen teilt und jeder Wettbewerber versucht, so lange wie möglich zu überleben. MiG 29 ist kein Dauerbrenner, aber nett gemacht und allemal besser als z. B. *Top Gun (2)* von Konami. Vor allem der Preis ist interessant! *hu*



Leider seht Ihr auf dem Foto nichts vom irre schnellen Landschafts-Scrolling

Spieletyp:
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: –

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 79 Mark

69% Grafik
61% Musik
12% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **62%**

Redaktionswertung

NES

Ballermann

Firehawk

Zur Zeit sind für viele Systeme Hubschrauberspiele zu haben. In *Firehawk* seht Ihr das Geschehen von oben. Eure Mission ist das Einsammeln von POWs (englisch für "Kriegsgefangene") in vom Feind kontrollierten Gebiet. Um möglichst unbeschädigt zu den Gefangenen vorzudringen, ballert Ihr mit Geschütz und Bomben auf die feindlichen Stellungen. Die Munition ist allerdings begrenzt. Geht ein Gebäude in Rauch auf, hinterläßt es oft Munition, Treibstoff oder ein Extra für stärkere Bewaffnung sowie Reparatur-Kits. Das Aufnehmen Eurer Freunde geschieht in einer speziellen Sequenz. Ihr seht dann den Heli von vorne und manövriert die Strickleiter zum Flüchtling. Anrückende Feind-Hubis holt Ihr mit dem Bordgeschütz vom Himmel. Mit dem Verbündeten an Bord kehrt Ihr zur Basis (meist ein Flugzeugträger) zurück und tankt etwas Treibstoff und Munition nach.

Meine Meinung
gut

Nach einem Spiel mit *Firehawk* kam mir das gute, aber umstrittene *Raid over Bungeling Bay* für den Commodore C-64 wieder in den Sinn. Auch die musikalische Begleitung erinnert an die Spitzentracks der Home-Computer-Zeit. Das Spiel selbst ist schnörkellos, geradlinig und kommt mit einem Minimum an Taktik aus (zerstört Hangars und Garagen zuerst). Trotzdem wird *Firehawk* nicht so schnell langweilig. Auf jeden Fall ist Motivation geboten: Solange Ihr nicht wißt, wo die stärksten Feinde sitzen, werdet Ihr immer wieder den Löffel abgeben. Das Chopper-Spektakel ist gut spielbar und bleibt trotz des simplen Spielablaufs immer wieder erfrischend. *jb*



Einfach aber unterhaltsam: Firehawk bietet Action, etwas Taktik und nette Grafik

Spieletyp:
Hersteller: Codemasters
Testversion von: Codemasters
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 90 Mark

67% Grafik
74% Musik
24% Soundeffekte

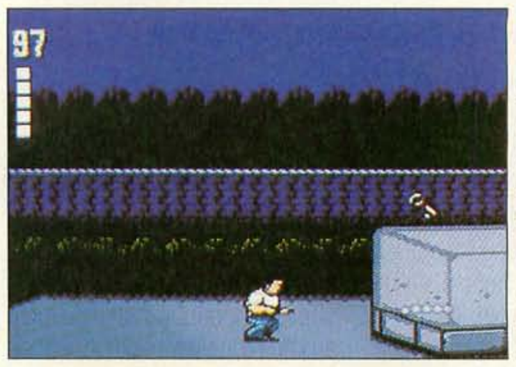
SPIEL-SPASS: **65%**

Redaktionswertung

Dr. Evil

Ultimate Stuntman

Der Spezialist für Crash-Dummies und Stunt-Doubles hat wieder zugeschlagen: Codemaster präsentiert eine NES-Adaption von Ultimate Stuntman. "Wissen ist Macht", das weiß auch der fiese Dr. Evil und hat sich deshalb der liebreizende Wissenschaftlerin Jenny Aykroyd bemächtigt. In Gefangenschaft soll die Forscherin die finsteren Pläne des Bösewichts in die Tat umsetzen. Eure Aufgabe: Spürt das Versteck der gekidnapten Lady auf und befreit sie. Ausgangspunkt ist eine gnadenlose Verfolgungsjagd per Auto. Obwohl Ihr nicht schlecht bewaffnet seid, lauern zahllose Gefahren auf den Straßen. Tunnels, Straßensperren, Schikanen und Sprungchancen. Ist auch der Tanklaster aus dem Weg geräumt, scheicht Ihr als Revolverheld durch Dr. Evils Gefilde. Bis Ihr die Schöne zu Gesicht bekommt, sind Luftkämpfe im Flugdrachen und Hubschrauber zu bestehen, Wettrennen auf Speedboats und Off-Road-Cars zu gewinnen und hinterhältige Spinnenwelten zu überleben. Nebenbei sammelt Ihr fürs Punktekonto Schlüssel und andere Extras.



Eine Nacht, die's in sich hat: Ihr schleicht durch Dr. Evils schwer bewachte Kommandozentale



Vom kuriosen Autorennen bis zur gnadenlosen Wüstenralley, Luftkämpfe und Wasserschacht – Eurem Helden bleibt nichts erspart. Flotter Sound heizt die Stimmung an und viele Details und Ebenen sorgen für Abwechslung. Die Steuerung arbeitet butterweich und reagiert exakt. Leider gibt's kein Paßwortsystem und keine Continues. *mn*

Spieletyp:  

Hersteller: Codemaster
Testversion von: Codemaster
Anzahl der Spieler: 1
Features:

Geeignet für: Anfänger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

63% Grafik
73% Musik
70% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 65%

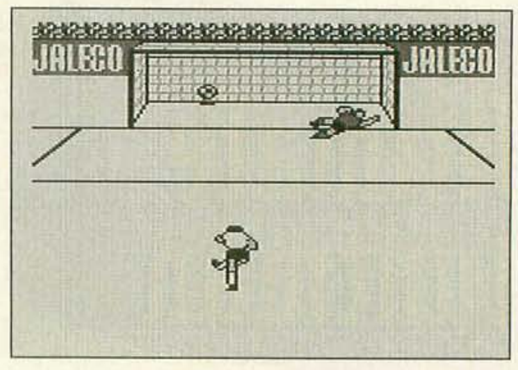
Kopf oder Zahl

Goal

Pünktlich zum Bundesligastart erscheint Jalecos Fußballsimulation *Goal*. Nachdem Ihr Euch für die Spielerzahl entschieden habt, fragt Euch das Programm nach der Spielart. Entscheidet Euch zwischen dem Super-Cup, einem Freundschaftsspiel oder Elfmeterschießen. Anschließend erscheint ein Options-Screen, in dem Ihr die Torwartsteuerung modifiziert, die Spieldauer einstellt, die Abseitsregel aktiviert und außerdem die Musik und die Steuerkreuzkontrolle einstellt. Jetzt beginnt Ihr ein neues Spiel oder steigt per Paßwort in ein altes Match ein. Um dem Spiel einen professionelleren Touch zu geben, wählt Ihr die Aufstellung, die Nationalität und die Position der einzelnen Spieler, bevor es endlich auf den Platz geht. Schnell ist die Münze geworfen und der Anstoß bestimmt. Ihr beobachtet das Spiel aus der Vogelperspektive, wobei derjenige Spieler Eurer Mannschaft zu blinken anfängt, der dem Ball am nächsten steht. Bei weiten Pässen schaltet der sichtbare Spielfeldausschnitt automatisch auf eine Gesamtplatzübersicht um, damit Ihr auch bei weitreichenden Schüssen den Überblick nicht verliert.

Meine Meinung **geht so**

Wenn schon eine Perspektivenumschaltung sein muß, dann sollte sie wenigstens so gelöst sein, daß Ihr nicht ständig die Übersicht verliert. Bei relativ kurzen Schüssen z. B. ist sie absolut überflüssig. Spieltechnisch kann ich an der Steuerung nichts aussetzen, da Ihr präzise flanken und schießen könnt. Beim Elfmeterschießen macht es sogar Spaß, sich mit dem gegnerischen Torwart zu messen. Am besten finde ich jedoch den Zweispielermodus, da Ihr hierbei gegen einen Freund Euer fußballerisches Talent beweisen dürft. *ma*



Volle Konzentration und ein wenig Glück verhelfen Euch zum alles entscheidenden Tor

Spieletyp:
Hersteller: Jaleco
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark

68% Grafik
35% Musik
30% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 63%

Redaktionswertung

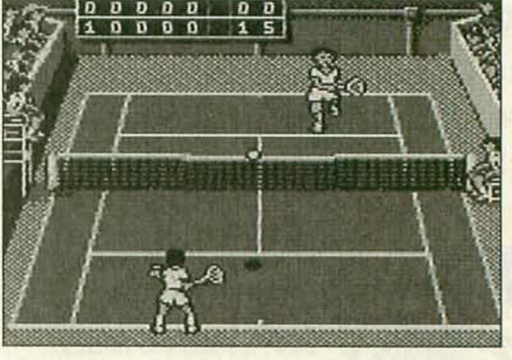
Wackelpudding-Tennis

J. Connors Tennis

Auf dem Game Boy stehen für Schlagvarianten nur der A- und B-Knopf zur Verfügung, es bleiben somit lediglich Volley und Lob. Ihr wählt zwischen Ein- und Zweispielermodus (mit Linkkabel) und steigt direkt ins Training oder Spiel ein. Im Training ballert eine Aufschlagmaschine auf Euch ein, die eine feste Zahl von 100 bis 300 Filzkugeln auf Euch losläßt. Anschließend entscheidet Ihr Euch zwischen ein bis drei Gewinnsätzen, ordnet Eure Fähigkeiten einer von drei Leistungsstufen zu und wählt den Turnierort. Wie im großen Vorbild präsentiert sich das Spielfeld aus der Fernsehkamera-Perspektive von schräg oben.

Meine Meinung **geht so**

Außer dem Namen hat die Game-Boy-Variante mit dem phantastischen Spiel vom Super Nintendo leider recht wenig gemeinsam: Aufschläge kommen automatisch auf Knopfdruck, da gibt's nichts mehr zu plazieren, anzuschneiden oder zu schmettern. Ihr werdet Euch die Finger brechen beim Versuch, die Schlagrichtung in eine Ecke zu drücken oder dem Ball gar Drall zu verleihen, denn Ihr könnt die Lage des Balls kaum abschätzen und habt kaum Zeit, die Richtung zu bestimmen. So eiert die Filzkugel mit der Dynamik einer Murmel in Wackelpudding über das Display. Um das Spiel wirklich zu genießen, müßt Ihr Euch sehr lange an Grafik und Steuerung gewöhnen. *hu*



Um die Filzkugel gezielt in die Ecken schmettern zu können, müßt Ihr sehr lange trainieren.

Spieletyp:
Hersteller: Ubi Soft
Testversion von: Ubi Soft
Anzahl der Spieler: 1–2
Features: Link-Option

Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 90 Mark

63% Grafik
15% Musik
48% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 70%

Redaktionswertung

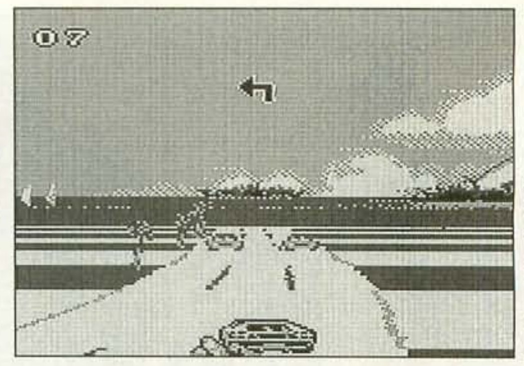
Brennstuhl

Lamborghini

Wie schon auf dem Super Nintendo ist die Umsetzung des Home-Computer-Klassikers *Crazy Cars 2* ein 3-D-Rennen um Preisgelder und Tuning-Teile. Ihr fahrt diverse Rennen quer durch die USA und tretet gegen die Elite der Straßenrennfahrer an. Das Startgeld, das Ihr für eine Strecke hinblättert, ist meist die Hälfte der Siegesprämie. Wettet Ihr zusätzlich noch mit den anderen Cracks über den Ausgang des nächsten Rennens, könnt Ihr den Pott sogar noch vergrößern. Belegt Ihr jedoch nicht den ersten Platz, geht Ihr meist mit Verlust an den Start des nächsten Kurses. Für mehr Spannung sorgen Radarfallen, widrige Wetterverhältnisse und einheimische Gegner mit unterschiedlichem Fahrkönnen. Finanzplanung sei dringend angeraten – die bitter nötigen Tuning-Teile kosten nämlich ein Schweinegeld. So braucht Ihr beispielsweise ohne einen 90000-Dollar-Turbo gegen Fahrer der Kategorie "competent" erst gar nicht anzutreten.

Meine Meinung
geht so

Schade, daß die Steuerung auf dem Game Boy nicht so gut gelungen ist, wie auf dem Super Nintendo. Habt Ihr Euren Flitzer erst einmal ordentlich aufrisiert, wird das Ausweichen immer schwerer. Das Angebot im Tuning-Shop wurde im Vergleich zur 16-Bit-Version jedoch unverhältnismäßig stark reduziert. Gags wie der Spoiler fallen so leider weg. Ohne den Gegenverkehr im "Challenge"-Level und andere fehlende Features in der Handheld-Ausgabe ist zudem viel Abwechslung verlorengegangen. Trotzdem bleibt *Lamborghini* noch gut spielbar und mittelmäßig motivierend. Das 16-stellige Paßwort ist und bleibt jedoch eine Frechheit. *jb*



So stark hätten die Entwickler die Handheld-Version nicht abspecken müssen

Spieletyp:
Hersteller: Titus
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Highscore-Liste, Batterie
Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark
60% Grafik
48% Musik
50% Soundeffekte

Redaktionswertung

SPIEL-SPASS: 69%

Wo ist das Vögelchen?

Bingo

Den Namen Bingo bringt man erst mal mit amerikanischen Kirchen in Zusammenhang. Mit dem einzig "legalen" Glücksspiel wird der Opferstock gefüllt. Auf dem Game Boy gibt's nichts zu gewinnen, außer hübschen Bildchen. Dazu lenkt Ihr ein Vögelchen über ein fünfmal fünf Felder großes Spielbrett. In die einzelnen Quadrate sind die Zahlen von 1 bis 25 eingetragen (oder die Buchstaben des Alphabets im Buchstabenmodus). Der Reihe nach nehmt Ihr die Felder durch Hinziehen und Knopfdrücken in Besitz. Habt Ihr eine Fünferreihe voll (hoch, quer oder diagonal), heißt's *Bingo* und die Runde gilt als bestanden. Euer einziges Handicap ist die Katze, die sich ebenfalls auf dem Spielbrett tummelt. Auch sie nimmt Felder ein, die für Euch dann ungültig sind. Jede vierte Runde ist eine Bonusrunde, in der Ihr auch auftauchende Maulwürfe jagt. Danach geht's mit höherer Geschwindigkeit im nächsten Level weiter. Im Duellmodus per Link-Kabel übernimmt ein Spieler die Katze.

Meine Meinung
geht so

Sinnigerweise erhaltet Ihr um so weniger Punkte, je schneller Ihr das Bingo erreicht. Mit viel Taktik und und noch mehr Glück schafft Ihr ein Doppel-Bingo. Bei zunehmender Routine erkennt Ihr im hektischen Spielablauf mögliche Doppel-Bingos vorzeitig und könnt das Verhalten der Katze einplanen. Bevor Ihr jedoch soweit seid, verstaubt das Modul schon in einer dunklen Schublade. *Bingo* ist nicht sonderlich motivierend und wird demzufolge schnell langweilig. Um sich zwischendurch (Busfahrt oder Pause) zu beschäftigen, eignen sich *Tetris* oder *Pyramids of Ra* weit besser. *jb*



Die Katze stört Eure Bemühungen, indem sie selbst Felder besetzt

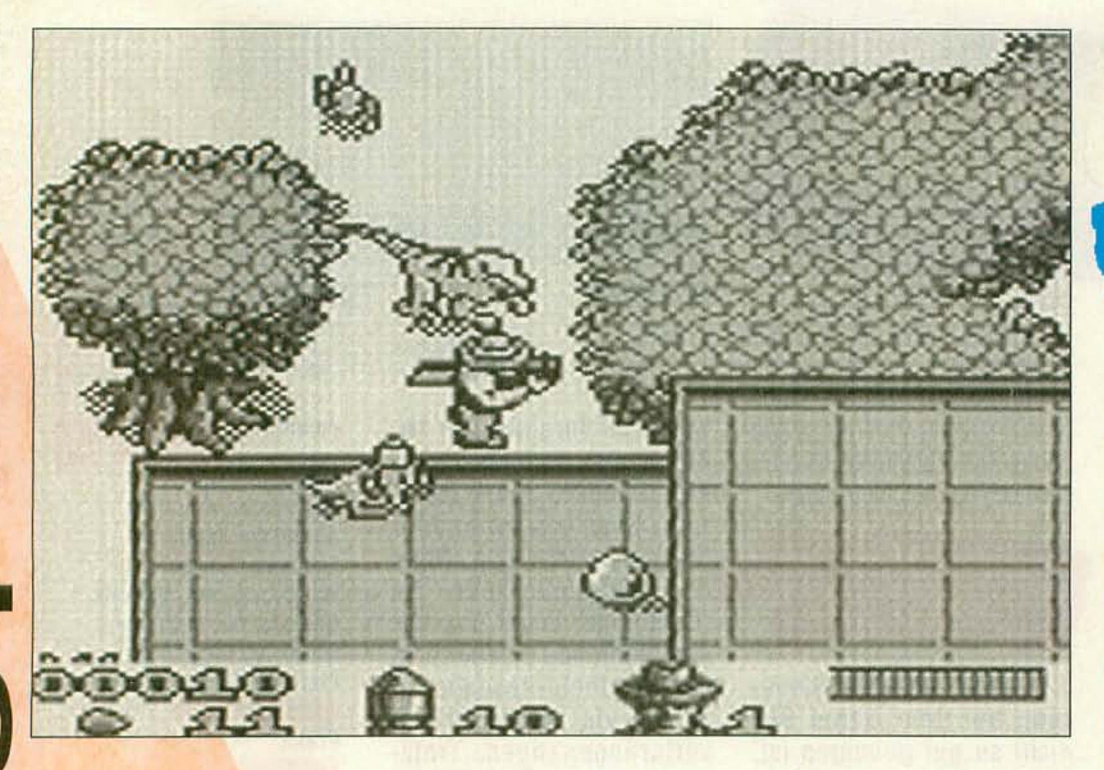
Spieletyp:
Hersteller: FCI
Testversion von: Allan
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger
Fortgeschrittene und Profis
Preis: ca. 70 Mark
25% Grafik
47% Musik
11% Soundeffekte

Redaktionswertung

SPIEL-SPASS: 58%

GAME BOY



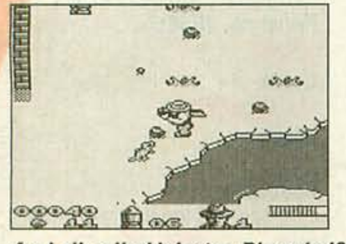
Trotz Bazooka gibt's bei solchem Saurier-Andrang ganz schnell Forscher-Frikassee.

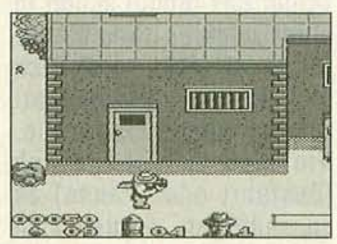
Frohe Ostern!

Jurassic Park

Auch wenn's in erster Linie ums Eiersuchen geht, mit Ostern hat Oceans Dinosaurier-Spielchen für den Game Boy genauso so wenig am Hut, wie Kojak Haare auf dem Kopf. Und wo wir grade bei Hüten und Eierköpfen sind: Den Helden spielt Dr. Alan Grant, trotz ähnlicher Kopfbedeckung und gemeinsamen Hobbies (Knochensammeln) nicht mit Dr. Indiana Jones zu verwechseln. Im Game-Boy-Spiel hastet der Echsenexperte auf der Suche nach den Kindern Tim und Lex durch die Gehege des Saurierparks. Unglücklicherweise haben die elektrischen Sicherheitszäune den Geist aufgegeben und so wimmelt es auf Schritt und Tritt von freilaufenden Urzeitbiestern. Der Doktor schnappt sich die nächstbeste Bazooka und beginnt seine Eiersuche. In jedem Level müßt Ihr eine bestimmte Zahl Dinosauriereier aufstöbern und zerstören. Als Belohnung gibt's Codekarten, mit denen Ihr Zutritt zu Gebäuden oder weiterführende Informationen erhaltet. Infos erhält der Doktor an Terminalstationen, die mehr oder weniger wahllos verteilt stehen und wie eine Helpline funktionieren – falls Ihr die notwendigen Codekarten besitzt. Da der Doc nur zwei Extraleben besitzt, weicht er angreifenden Biestern entweder schleunigst aus (drüberspringen oder umgehen) oder er erledigt sie mit der Bazooka. Kommt Ihm ein Dino zu nahe, verliert er jedesmal Lebensenergie. Kleine Dinos lösen sich schon nach zwei Treffern in Rauchwölkchen auf, größere vertragen ein paar blaue Bohnen mehr. Da die Munition knapp bemessen ist, lohnt es sich, neben Dinoeiern auch nach Extramunition oder besseren Waffen Ausschau zu halten. Getroffene Echsen hinterlassen außerdem für etwa fünf Sekunden ein Kügelchen, das Ihr einsammeln solltet: Damit bringt Ihr Eure Munitionsanzeige wieder auf den Stand vor der Saurierattacke, sofern Ihr nicht daneben geballert habt.







Auch die allerkleinsten Dinos beißen sehr kräftig zu. Falls alle Stricke reißen, helfen Euch vier Continues über die Runden.

Meine Meinung: gehtso

Jurassic Park spielt sich zwar flüssig, bietet insgesamt aber eher seichte Durchschnittskost. Niedliche Dinos, die verdächtig an Yoshi erinnern und bei Treffern schweinchenartig quieken, größere Dinos, ganz große Dinos, dazwischen ein paar Zäune, Kohl- und Krautkopf-Bäume, hin und wieder ein paar Extrapatronen, hier ein Terminal, da ein Dino-Ei. Die Grafik wirkt nie unübersichtlich, alle Akteure präsentieren sich liebevoll in Szene gesetzt, sind nett animiert und lassen sich problemlos kontrollieren. Daß das LC-Display nachläuft, bis die Augen tränen, dafür kann das gelungene Acht-Wege-Scrolling nun wirklich nix. Die belanglose Begleitmusik werdet Ihr bald abschalten, zusätzliche Sounds gibt's kaum. Mit Hilfe von vier Continues (Ihr beginnt wieder am Anfang des Levels) haben Könner die sechs Abschnitte bald geknackt. Als Dino-Berieselung für unterwegs ganz brauchbar. ***hu***

Spieletyp:
Hersteller: Ocean
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 70 Mark

70% Grafik
28% Musik
22% Soundeffekte

SPIELSPASS: 65%

Redaktionswertung

Dino-Killer

Jurassic Park

Für das Game Gear haben sich die Entwickler etwas anderes einfallen lassen. Statt eines Defensiv-Jump'n'Runs, wie auf den anderen Systemen, geht's hier actionreich zur Sache. Am Anfang eines Levels seht Ihr Euren Jeep in Seitenansicht über die Landschaft holpern und ballert per Fadenkreuz auf springfreudige oder flugtaugliche Saurier. Verfehlt Ihr einen davon, attackiert er das Fahrzeug und zieht Euch Gesundheitspunkte ab. Habt Ihr den Auto-Level überstanden, geht's in, mit einem Action-Jump'n'Run à la *Strider* weiter. Ebenfalls in Seitenansicht lauft und springt Ihr durch den Action-Level und schießt mit Energiewellen auf die auftauchenden Dinos. Mit Klimmzügen im Gebälk hangelt Ihr Euch über Lavatümpel oder umgeht elektrisierte Wasserlachen. Am Level-Ende angekommen, macht Ihr dem Oberdino (der dem jeweiligen Level auch seinen Namen gibt) den Garaus.

Meine Meinung

geht so

Ich habe den Eindruck, daß die Game-Gear-Version schon lange fertig in irgendwelchen Schubladen geschlummert hat. Dann kam ein wichtiger Anlaß, nämlich der Saurierfilm und flugs wurde das Spiel hervorgekramt (wahrscheinlich nachträglich mit Dino-Sprites versehen) und unter dem zugkräftigen Namen auf den Markt geworfen. Das Geschehen im Spiel hat mit dem Film so gut wie nichts zu tun. Fans des Films werden enttäuscht sein. Spielerisch reiht sich das Modul etwa in die Serie der anderen *Jurassic-Park*-Spiele ein. Kaum neue Ideen, wenig motivierender Spielfluß und reichlich kleine Sprites lassen nur wenig Spielspaß aufkommen. Das Beste am Game-Gear-*Jurassic Park* ist die fetzige Musik. *jb*



Hat mit dem Film nichts zu tun: Die Game-Gear-Version ist zwar actionreich, aber wenig motivierend

Spieletyp:  

Hersteller: Sega
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1
Features: Levelanwahl

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Preis: ca. 80 Mark

63% Grafik
70% Musik
32% Soundeffekte

Redaktionswertung

SPIEL-SPASS: 58%

FEATURE

Vectrex

Vor genau zehn Jahren hielt eine der interessantesten Videospiel-Konsolen der damaligen Zeit Einzug in die Läden.

Vor nun mehr als zehn Jahren fand in den USA und Europa der erste große Boom der Videospiele statt -- man kann von der Gründerzeit des Heimvideospiels sprechen. In Deutschland erreichte der Boom seinen Höhepunkt um 1982, doch nur wenig später wurde er durch das Aufkommen der Homecomputer abrupt gestoppt. Zu diesem Zeitpunkt, als das Interesse der Videospieler schon deutlich in Richtung der Homecomputer umschwang, kam der Vectrex auf den Markt. Er sollte als das aufwendigste und interessanteste Videospielsystem der damaligen Zeit in die Videospiele-Geschichte eingehen. Seine herausragenden Features und sein außergewöhnliches Zubehör machen den Vectrex auch heute noch zu etwas Besonderem, auch wenn er seit 1984 nicht mehr verkauft wird.

Die Spielhalle für Zuhause

Die Anfang der Achtziger Jahre populären Spielhallenautomaten waren das Vorbild für den Vectrex: In den Vectrex war, im Gegensatz zu allen anderen Spielkonsolen, die damals auf dem Markt waren, ein Bildschirm integriert – und was für einer. Es handelte sich um einen waschechten Vektorgrafikbildschirm, wie er auch in Ataris Spielhallenklassiker *Asteroids* vorhanden ist. Aus Kostengründen war dieser Bildschirm jedoch nur Schwarzweiß. Dieses Manko konnte man aber mit den mehrfarbig bedruckten Folien ausgleichen, die jedem Spiel beilagen und über den Bildschirm geklemmt wurden. Weiterhin war der Vectrex mit einem abnehmbaren Controller versehen, der die – für die damalige Zeit -- sensationelle Anzahl von vier Action-Buttons besaß. In den Controller war ein analoger Joystick eingebaut, der ein genaues Manövrieren ermöglichte. Der Vectrex war also ein komplettes und kompaktes Videospielsystem und besaß sogar einen Griff zum Tragen. Damit war er das erste portable Videospielgerät, wenn auch ein recht großes. Damit man nun überall, wohin man ihn mitnahm, sofort mit Spielen loslegen konnte, war im Gerät bereits ein Spiel eingebaut: *Mine Storm*, ein brillanter *Asteroids*-Clone. Für uns heute unverständlich, wurde das Vorhandensein eines eingebauten Spiels damals als eine Sensation angepriesen – dies lag wohl an den hohen Einzelpreisen von bis zu 150 Mark, selbst für einfache Spielmodule. Auch die weiteren Features des Vectrex konnten sich sehen lassen: Der Sound stellte mit seinen drei Kanälen "analoger" Synthesizerklänge alles bislang Dagewesene in den Schatten. Die Spiele, auf Steckmodulen von 4 und 8 KB Kapazität, waren aufgrund der hohen Rechenleistung des eingesetzten 6809-Prozessors von Motorola und wegen des Vektorgrafikprinzips sehr dynamisch spielbar. Es war eben Spielhallenstandard.



Der Ideenreiche: Mark Indictor schrieb Software-Geschichte



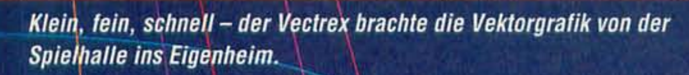
Mit bunten Folien kam Farbe ins Spiel

Die Software

Auch von der Softwareseite her verwöhnte der Vectrex den leidenschaftlichen Videospieler: Viele der Titel waren direkte Umsetzungen von damals bekannten Spielhallenspielen, wie zum Beispiel *Scramble* (Konami), *Berzerk* (Stern) und *Armor Attack* (Cinematronics). Der Großteil waren Konvertierungen von Vektorgrafikautomaten der Firma Cinematronics, die ab Mitte der 70'er in den Arkaden aufgestellt waren. Andere Vectrex-Spiele waren zwar nur Clones von beliebten Automatenklassikern, aber mindestens so gut wie ihre Vorbilder: *Clean Sweep* beispielsweise orientierte sich an

Ataris *PacMan*, *Mine Storm* an *Asteroids*. Aber auch einige neue Ideen wurden von den fleißigen Vectrex-Programmierern umgesetzt: Für den Vectrex gab es das erste Spiel mit Sprachausgabe (*Spike*) sowie Spiele mit räumlichem Pseudo-3D-Effekt, die auf den anderen Konsolen aufgrund ihres Pixel-Grafikprinzips nicht realisierbar waren. Hierzu gehörte beispielsweise *Star Trek*, ein Spiel, bei dem der Spieler in die Rollen von Captain Kirk und seine Mannschaft schlüpft und Raumsektoren von Klingonenschiffen säubert. Alle Spiele für den Vectrex hatten aber eines gemeinsam: Ihre Dynamik und Schnelligkeit, welche die echten Spielhallensymptome hervorrief: Schweißausbrüche und Panik in haarigen Situationen, Frust und Flüche, wenn man wieder ein Leben verloren hatte. Offiziell erschienen in der Zeit von Juni 1982 bis März 1984 insgesamt 25 Spiele und drei 3 Nicht-Spielprogramme. Der größte Teil der Spiele waren Shoot'em'Ups, aus anderen Sparten gab es nur eine relativ geringe Anzahl.

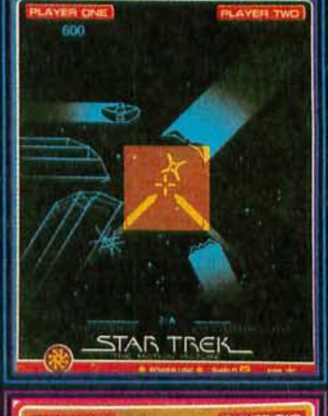




Klein, fein, schnell – der Vectrex brachte die Vektorgrafik von der Spielhalle ins Eigenheim.

Das Zubehör

Um 1983 auf dem heißumkämpften Videospielemarkt bestehen zu können, mußte man den Kunden schon einiges bieten. Eine wichtige Rolle spielte hierbei immer das spezielle Zubehör für das System. Auch in diesem Bereich trumpfte der Vectrex groß auf: An den Vectrex konnte man nicht nur einen zweiten Controller anschließen, er war auch das einzige System, für das ein Lichtgriffel, der "Artmaster Lightpen", erhältlich war. Was heute die Maus darstellt, war vor zehn Jahren der Lichtgriffel: Mit ihm konnte man auf dem Vectrex-Bildschirm zeichnen. Hierzu bewegte man ihn wie einen Zeichenstift über den Bildschirm und konnte dabei Punkte setzen, Linien ziehen und mehr. Es war aber auch möglich, mit ihm Animationen zu erstellen oder Musikstücke komponieren. Die wenigen für den Lichtgriffel zur Verfügung stehenden Programme besaßen allerdings recht eingeschränkte Möglichkeiten -- vergleicht man sie mit dem Funktionsumfang von heutigen Programmen dieser Sorte (z.B. *Super Mario Paint*). Das jedoch sensationellste Zubehörteil für den Vectrex war der "3D-Imager". Es handelte sich hierbei um eine Brille, mit der echte dreidimensionale Grafik auf dem Vectrex möglich wurde. Diese Brille funktionierte nach einem für heutige Verhältnisse sehr kuriosen Prinzip -- nämlich elektromechanisch. Sie bestand aus einem Bügel mit Plexiglasscheiben, der mit einem elastischen Band am Kopf festgeschnallt wurde. Hinter den Scheiben saß ein Elektromotor, auf dem sich eine Scheibe mit einem großen schwarzen Segment und mehreren (zumeist drei) kleineren farbigen









Eine rotierende Farbsegmentscheibe eröffnete die dritte Dimension

Segmenten drehte. Der Vectrex wurde währenddessen durch die jeweilige Stellung der Scheibe darüber informiert, ob eines der Augen durch das schwarze Segment verdeckt wurde, und welches der farbigen Segmente sich vor dem anderen Auge befand. Je nachdem erzeugte der Vectrex dann ein entsprechendes Bild für das jeweilige Auge und die jeweilige Farbe. Das Ergebnis war nicht nur eine räumliche Sicht des Spielgeschehens, sondern auch eine Darstellung mit mehreren verschiedenen Farben (quasi-) gleichzeitig, da ja mehrere farbige Segmente vorhanden waren.



Die 3-D-Brille war bei uns leider nie zu haben

Das Licht im Griffel: Der Art-Master-Lightpen diente zum Zeichnen

Die Geschichte

Anfang der 80'er Jahre wurde der Videospielemarkt noch nicht von den Japanern beherrscht. Wie die meisten Videospielprodukte von damals,

VEKTOR VS. PIXEL

Videospielkonsolen (damals wie heute) sollen an den heimischen Fernseher oder einen RGB-Monitor angeschlossen werden können. Aus diesem Grund funktionieren sie nach dem sogenannten "Pixelgrafik"-Prinzip: Auf dem Fernseher überstreicht der Elektronenstrahl die Bildröhre zeilenweise von oben nach unten. Eine Zeile wird in mehrere kleine Abschnitte aufgeteilt, die Pixel, wobei jedes von ihnen eine andere Farbe besitzen kann. So entsteht, insgesamt betrachtet, eine Matrix von Bildpunkten, die das Bild ergeben. Somit ist das wichtigste Kriterium dieser Darstellungsart die Auflösung, die Anzahl der Pixel pro Zeile und der Zeilen selbst. Zudem ist es bei dieser Darstellungstechnik schwierig, Objekte zu bewegen und beliebig zu skalieren (vergrößern/verkleinern). Aus diesen Gründen unterstützen heutige Konsolen Sprites (für die Bewegung) und besitzen unter Umständen ganz spezielle Chips für die Skalierung (z.B. der 3D-Chip des Super Nintendo). Nur dann ist ein schneller und dynamischer Spielablauf gewährleistet. Vor zehn Jahren sah die Sache jedoch anders aus: Damals konnte man solche Spezialhardware noch nicht einsetzen, entweder aus Kostengründen oder weil es sie noch gar nicht gab. Ein weiteres Manko war die geringe Auflösung der damaligen Systeme. Da der Vectrex aber Spielhallenqualität nach Hause bringen sollte, entschied man sich für den Einsatz eines Vektorgrafik-Bildschirms. Der wichtigste Unterschied zum Pixelgrafik-Prinzip ist die Art und Weise, wie der Bildschirmaufbau geschieht: Der Elektronenstrahl wird bei Vektorgrafik praktisch wie ein Zeichenstift den Konturen der Objekte nachgefahren. Um also eine Linie von einem Punkt zum anderen zu ziehen, muß man sie nicht aus vielen kleinen Pixeln zusammensetzen – man zieht sie einfach, indem man den Elektronenstrahl von Punkt A zu Punkt B bewegt. Man nennt diese Linien, aus denen die Bildschirmobjekte bestehen, auch Vektoren, in Anlehnung an den Vektorbegriff aus der Mathematik. Durch Verwendung von Vektoren ist es sehr einfach, Objekte zu bewegen und zu skalieren. Zudem ist bei Vektorgrafik die Bildwiederholungsrate nicht von einer Fernsehnorm abhängig. Aus diesem Grund waren die Vectrex-Spiele wesentlich schneller und dynamischer spielbar als die seiner Pixelgrafik-Konkurrenten. Man kann bei Vektorgrafik auch nicht von einer "Auflösung" im ursprünglichen Sinn sprechen, da sich der Elektronenstrahl kontinuierlich bewegt -- man kann fast sagen, sie ist unendlich groß. Der einzige Nachteil bestand in der Schwarzweißdarstellung des Vectrex, denn ein Farbvektorgrafik-Bildschirm wäre viel zu teuer gewesen. Immherhin konnte der Elektronenstrahl 256 verschiedene Helligkeitsstufen annehmen.

hatte auch der Vectrex seinen Ursprung in den USA: Seine Geschichte begann Ende 1980 bei Western Technologies, einer kalifornischen Forschungs- und Entwicklungsfirma auf dem Spielesektor, die auch heute noch mit dem Spiel *X-Men* und dem "Menacer"-Bildschirmgewehr für Segas Mega Drive erfolgreich ist. Jay Smith, der Firmenchef und seine talentierten



Der geistige Vater: Jay Smith hatte die Idee zum Vektorgrafik-Heimsystem

Mitarbeiter hatten damals die Idee zu einem kleinen, auf Vektorgrafik basierenden Tischgerät mit einer 5-Zoll-Bildröhre, das sie "Mini Arcade" nannten. Dieses Gerät sollte zwar noch anders aussehen als der Vectrex, war ihm aber von der Funktionsweise her bereits sehr ähnlich. Im Frühjahr 1981 wurde diese Idee der Firma Kenner angeboten, bekannt durch ihre Spielzeugpuppen und -figuren zu "Star Wars" und "Batman". Kenner lehnte jedoch den Vertrieb im Juli desselben Jahres ab. Im Spätsommer 1981 fand sich dann endlich ein Lizenznehmer für das Vectrex-Konzept: Es war der Chef von GCE (General Consumer Electronics), Ed Krakauer, der das große Potential des Vectrex-Systems erkannte. GCE war begeistert von den Eigenschaften des Vectrex, verlangte aber, daß der Bildschirm auf 9-Zoll vergrößert werden sollte, um die Attraktivität noch zu erhöhen. In den darauffolgenden Monaten wurde bei Western Technologies hart gearbeitet: Der Zeitplan sah vor, daß die Hardware zusammen mit den ersten zwölf Spielen bis spätestens Juni 1982 fertiggestellt sein sollte. John Ross, der Hardwareentwickler, die Programmierer des System-ROMs (Gerry Karr und John Hall) und die Autoren der ersten drei Spiele hatten hierbei besonders viel zu tun: Problematisch war für die Programmierer Paul Newell, Mark Indictor und John Hall, daß sich zu Beginn der Entwicklung die Hardware dauernd änderte. So war anfangs statt des letztendlich verwendeten 6809-Prozessors ein 6502 vorgesehen (derselbe Prozessor wie im NES und Lynx), der sich allerdings als zu langsam herausstellte. Allen Widrigkeiten zum Trotz aber konnte der Vectrex auf der Sommer-CES in Chicago im Juni 1982 zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorgestellt werden. Die Massenproduktion begann im Spätsommer 1982 und GCE sorgte dafür, daß die Geräte rechtzeitig zu Weihnachten 1982 auf den Gabentischen stehen konnten. Der Einführungspreis lag bei rund 200 Dollar. Das Medienecho war sehr positiv: *Scramble* beispielsweise erhielt im Januar 1983 in der wichtigsten amerikanischen Spielezeitschrift "Electronic Games" den begehrten "Arcade Award" für das beste "Mini-Arcade"-Spiel verliehen, einer Kategorie, die eigens für den Vectrex eingerichtet worden war. Auch in allen anderen Zeitschriften wurde der Vectrex begeistert aufgenommen, er wurde als der "King of the Stand-Alones" bezeichnet. Sogar der Playboy nannte ihn

Sogar der Playboy nannte ihn "schnell, herausfordernd und stimulierend". 1983 war das große Jahr des Vectrex: Bei Western Technoliogics und GCE wurden viele Spiele programmiert und man werkelte an interessantem Zubehör. Zeitweise waren über dreißig Personen am Vectrex-Projekt beteiligt. GCE stellte auch einige der Programmierer, die vorher direkt für Western Technologies gearbeitet hatten, bei sich ein. Einer von ihnen, Mark Indictor, der Autor von *Star Trek*, *Spinball*, *Polar Rescue* und anderen Programmen, konnte mit seiner Familie in die Berge in der Nähe von Los Angeles ziehen und inmitten eines Pinienwaldes in einer Hütte Spiele programmieren. Es entstanden im Laufe jenes Jahres auch noch der Lightpen und die 3D-Brille. Sogar an einer Farbversion des Vectrex und einem Computer-Keyboard mit BASIC-Modul wurde gearbeitet, zur Serienreife gelangte allerdings keines von beiden.

Im Frühjahr 1983 wurde GCE von MB (Milton Bradley), bekannt durch Brett- und Gesellschaftsspiele, übernommen. Im Zuge dessen gelangte der Vectrex im Sommer jenen Jahres endlich nach Deutschland und das übrige Westeuropa. Zugleich erschienen hier alle bis dahin in den USA vorhandenen Spiele, als Zubehör war anfangs jedoch nur der zweite Controller erhältlich. Leider war dem Vectrex zu diesem späten Zeitpunkt bei uns kein durchschlagender Erfolg mehr beschieden -- trotz seiner von allen Seiten gelobten Fähigkeiten: Der Markt war fest im Griff des (damaligen) Videospielgiganten Atari mit seinem VCS 2600. Mattels IntelliVision und das CBS Colecovision waren bereits etabliert. Der wichtigste Grund aber war die Invasion der Homecomputer -- bei uns insbesondere VC20 und C64 von Commodore, die auch auf dem Videospielsektor für gewaltige Veränderungen sorgten. Auf den technisch vielen Videospielsystemen überlegenen Homecomputern gab es nicht nur qualitativ hochwertige Spiele (die auf dem Schulhof "getauscht" werden konnten). Auch die Möglichkeit, selbst (Spiel-) Programme schreiben zu können, war damals "in". So war es dann auch kein Wunder, daß der Vectrex trotz massiver Werbekampagnen seitens MB während des Weihnachtsgeschäfts 1983 weder in den USA noch in Europa einen ermutigenden Erfolg verbuchen konnte. Der Vectrex war zwar nicht das einzige vom Homecomputer-Syndrom betroffene Videospielesystem, doch eine solche Schlappe kurz nach einer Markteinführung konnte nichts Gutes verheißen. Im Frühjahr 1984 wurden zwar noch die aktuellsten Spiele (*Pole Position*, *Polar Rescue*, *Star Castle*) und der Lichtgriffel mit



Für verschiedene Spiele gab's unterschiedliche 3-D-Scheiben

Davon träumt der Sammler: Ein Vectrex mit allen, was dazugehört

Die "offizielle„ Vectrex Software

Name	Genre	Bemerkungen	ROM-Größe
Minestorm	Shoot'em Up	Eingebaut, "Asteroids"-Clone	4k
Scramble	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Konami)	4k
Star Castle	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Armor Attack	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Solar Quest	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Rip Off	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Starhawk	Shoot'em Up	Spielhallenkonvertierung (Cinematronics)	4k
Cosmic Chasm	Shoot'em Up		4k
Bedlam	Shoot'em Up		4k
Star Trek	Shoot'em Up	erschien in Europa unter "Star Ship"	4k
Web Wars	Shoot'em Up		8k
Fortress of Narzod	Shoot'em Up		8k
Space Wars	Shoot'em Up	Zwei-Spieler-Arcade-Umsetzung (Cinematronics)	4k
Pole Position	Rennspiel	Spielhallenkonvertierung (Namco/Atari)	8k
Hyperchase	Rennspiel		4k
Blitz Action Football	Sport	Football-Simulation	8k
Heads-Up Action Soccer	Sport	erschien in Europa unter "Soccer-Football"	8k
Spinball	Action	erschien in Europa unter "Flipper-Pinball"	8k
Berzerk	Action	Spielhallenkonvertierung (Stern Electronics)	4k
Clean Sweep	Action	"PacMan"-Clone	4k
Polar Rescue	Action		8k
Spike	Jump'n'Run	Mit Sprachausgabe	8k
3D Minestorm	Shoot'em Up	für 3D-Imager	8k
3D Narrow Escape	Shoot'em Up	für 3D-Imager	8k
3D Crazy Coaster	Action	für 3D-Imager	8k
Art Master	Zeichnen	für Lichtgriffel (Lightpen)	4k
Melody Master	Lernen/Musik	für Lichtgriffel	8k
Animaction	Animation	für Lichtgriffel, enthält 2k RAM	8k

Technische Daten

Prozessor:	Motorola 6809 (ursprünglich geplant: 6502) mit 1.6 MHz
RAM:	1 kB
ROM:	8 kB (0,064 MegaBit), enthält Supportroutinen und -daten, sowie das eingebaute Spiel "Mine Storm"
Monitor:	9 x 11 Zoll Vektorbildschirm
Grafik:	S/W Vektorgrafik mit 256 Helligkeitsstufen
Sound:	General Instruments AY-3-8912 Soundchip mit 3 Tonkanälen, "analoge" Klangerzeugung, eingebauter 3 Zoll Lautsprecher
Bedienung:	Controller mit analogem Joystick mit 4 Action-Knöpfen, zum Transport in das Gehäuse einklappbar; Lichtgriffel (Zub.)
Anschlüsse:	2 Buchsen für Controller und Zubehör, Stromversorgung
Programme:	Auf Steckmodulen, Kapazität 4 und 8 kB (0,032 bzw. 0,064 MegaBit.), Steckmodulschacht auf der rechten Gehäuseseite
Zubehör:	3D-Imager, Lichtgriffel (Lightpen)

seinen Programmen auf der Nürnberger Spielwarenmesse gezeigt. Der 3D-Imager, in den USA auf der Winter-CES '84 in Las Vegas vorgestellt und in Deutschland bereits in Prospekten von MB angekündigt, schaffte den Sprung über den Atlantik jedoch nicht mehr.

Das Ende des Vectrex

Im Zuge des Aufkaufs von MB durch Hasbro Inc., eine der wichtigsten Gesellschaften auf dem amerikanischen Spielzeugmarkt, wurde die Produktion des Vectrex Anfang 1984 langsam eingestellt. Mitte März 1984 kam dann die Hiobsbotschaft von MB Deutschland in Fürth, daß der Verkauf des Vectrex zum 31. März Monats beendet würde. Der Rest war ein trauriges Kapitel von Ramschverkäufen, vornehmlich in den Warenhäusern der Metro-Kette. Ein unwürdiger Tod für einen solchen Videospiel-Veteranen. Western Technologies versuchte allerdings 1988 den Vectrex wiederauferstehen zu lassen -- als Handheld. Er sollte mit einer flachen Bildröhre von Sinclair ausgerüstet werden, die wenig Strom verbrauchte und einen schnellen Bildaufbau ermöglichen sollte. Leider wurde diese Idee wieder aufgegeben, als sich der überwältigende Erfolg von Nintendos Game Boy abzeichnete. Auch heute noch gibt es in den USA und Europa eine kleine, aber wackere Schar von aktiven Vectrex-Fans, die sich die Erinnerung an die "guten alten Tage der Videospiele" warmhalten und in reger Kommunikation stehen. Nicht zuletzt die außergewöhnliche Vektorgrafik des Vectrex lädt auch heute noch, im Zeitalter der 16-bit Konsolen und der Megabit-Spiele, zu unterhaltsamem Viedospielen ein. Also dann, herzlichen Glückwunsch zum zehnjährigen Jubiläum, Vectrex. Unser Dank gilt ganz besonders den Vectrex-Helden:

Jay Smith
"Vater" des Vectrex

Paul A. Newell
Autor von *Scramble*

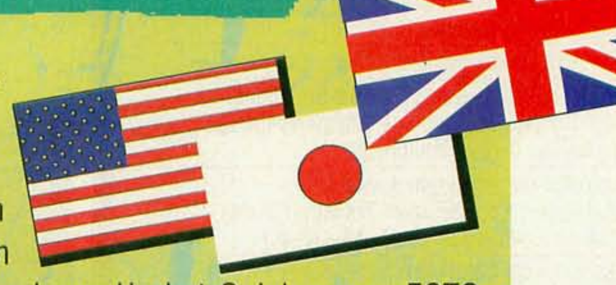
Mark B. Indictor
Autor von *Star Trek* und anderen Programmen

Ronald J. Logsdon
Autor von *Melody Master*

Chris King
Autor von *Berzerk* und *Hyperchase*

Dion Dock, Myron A. Calhoun und Ralph Stenzel.

Electronic Consumer Trade Show



Welche Spiele zu Weihnachten Zeichen setzen und wofür Ihr Euer Sparschwein schon mal mästen könnt, das verraten wir im Messebericht von der Londoner Herbst-Spielemesse ECTS. Außerdem stellen wir nicht nur einige Importspiele vor, sondern informieren Euch direkt von der Quelle: aus Japan und den USA.

Aladdin

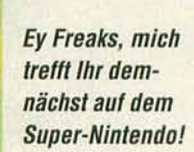
Rechtzeitig zum Start des Disney-Zeichentrickfilms gibt's von Sega ein phantastisches Plattformspiel mit Animation und Grafiken, die schon verflixt nahe am Zeichentrickfilm liegen. Außerdem informieren wir Euch über *Sonic CD*, den 24-MBit-*Streetfighter II* für Mega Drive, die *Ottifants* und die *Sega-Videospiel-Europameisterschaften* in Wien.



Oben die Ottifants, rechts ein Blick auf Aladdin

Frisch umgesetzt

Demnächst tummelt sich der smarte rote Punkt *Cool Spot* auch auf dem Super Nintendo. Auch das erstklassige Action-Adventure *Flashback* können Super-Nintendo-Besitzer schon mal vormerken. Dafür wandert *Bubsy* vom Super Nintendo zum Mega Drive.



Ey Freaks, mich trefft Ihr demnächst auf dem Super-Nintendo!

Heft 11 erscheint am 27.10.1993

Videospieleunternehmen

sucht Handelsvertretungen (Firmen), Distributoren und Mitarbeiter im zentralen Marketing und Verkauf.

Zuschriften erbeten unter Chiffre-Nr. VGA-00001 an Markt & Technik, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar.

STELLENANGEBOT

Entwickler von Videospiel-Software für höchste Ansprüche-Culture Brain™



GOLDEN EMPIRE™ ist ein actionorientiertes Fantasy-Rollenspiel, das Euch in eine vergessene Welt entfßhren wird.

ULTIMATE FIGHTER™ Die zwölf brutalsten Vollkontakt-Spieler kämpfen um den Titel des Champions. Ein spannendes, realistisches Actionspiel, das Euch bis zum Schluß vor dem Bildschirm fesseln wird. Zwei tolle Spiele in einer Packung.

SUPER NINJA BOY™ Ist ein comicartiges Actionspiel für ein bis zwei Spieler.

AUSZEICHNUNGEN!



1989— "BEST GRAPHICS OF THE YEAR" für The MAGIC OF SCHEHERAZADE™

1990— "BEST SPORTS GAME OF THE YEAR" für BASEBALL SIMULATOR 1000™

BY GAME PLAYER'S™ MAGAZINE IN U.S.A

